차세대
플레이 스테이션 한국 진출 '수입선 다변화' 최대 걸림돌
게임챔프
기사특약 「더 슈퍼패미컴」
「새턴 매거진」
COME ON! NINTENDO 64
6.23 발매작전
본격 시동 게임계 3각 구도
N64낙관론 우세
SS
정상작전
PS
한국진출
PLAY!
PlayStation
96
특별부록
일석삼조 CD 롬 Ver.3
07
9 771227 717002
ISSN 1227-7177
6,800원
사상 초유 최대 특보 강타
PS용 투신전 키즈화 「이투신전」 등장
「토발NO.1」의 새로운 캐릭터 공개
「공각 기동대」 드디어 게임화
SS용 「버철캅2」/「화이팅바이퍼즈」
N64용 「슈퍼마리오64」 등 다수공개
어린이날 사은대잔치 발표
1996 7

멀티미디어의 삼성전자

항상 새롭고 재미있는, 삼성 홈 게임기의 세계

버쳐 파이터 II

'95아케이드 게임의 최고 히트작! 오늘 지상최고의 파이터를 꿈꾼다!

3차원 입체화면의 환상적 그래픽, 속도 2배에 박력 사운드!!
64비트급을 만나면, 다른건 시시하다 —

버쳐 파이터 II
(GS-9507J) ₩ 74,000

버쳐캅(GS-9505J) ₩ 99,000
손으로 느껴지는 자동조준 시스템의 부드러움.
이런게 바로 슈팅게임의 진수!

팬저드라곤 (GS-9502J) ₩ 74,000
팬저드라곤의 숙명의 전투.
장대한 스케일과 환상적인 파노라마!

데이토나 USA (GS-9501J) ₩ 74,000
시속 300Km,
짜릿한 스릴이 온몸을 사로잡는다.

가격 인하

삼성새턴
(SPC-ST)
- 64비트급 초강력 스피드
- 1670만 컬러, 스테레오 리얼 사운드 멀티 CD게임기
- 권장소비자가격 : 418,000원

삼성새턴2
(SPC-ST2)
- 새가맬리 챔피온쉽 포함
- 권장소비자가격 : 451,000원

■게임문의 서비스전화 : 259-2750, 259-2751(오전10시-오후6시)
■국내영업본부 : C&C판매사업부 서울시 중구 남대문로 5가 84-11(세브란스빌딩 18층) HE영업팀 259-2971~7
■삼성게임기전문점 ●서울 : (주)하이콤 795-5765, (주)게임라인 713-7033, (주)아랑 715-5828, 포스트 715-3393, 멀티테크 703-9346 ●부산 : (주)광복 051)246-6565 ●대전 : 한국게임 042)636-8664 ●대구: 토탈게임 053)781-2788~9 ●제주: 게임토피아 064)22-4416
■구입처 : 삼성게임기전문점, 삼성게임프라자, C&C 대리점, 가전대리점, 전국유명백화점, 쇼핑센터

게임·게임기의 모든것

삼성게임프라자

삼성게임프라자

6월 초특가 기획행사

전국 가장 가까운 체인점을 찾으세

행사내용

수퍼알라딘보이+메가CD보이+메가CD S/W=18만원

삼성 16비트 게임기

게임은 물론 CD로 음악도… CD로 노래방도…

체인점개설문의 : (주)하이콤 삼성게임프라자 사업부
서울시 용산구 한남동 686-42 전화 : (02)795-5765

삼성게임프라자 전국체인점

■ 서울 가양점 690-7264 개포점 3461-2315 용산점 717-7140, 1 나진1호 714-4556 나진2호 3272-4085 대치점 565-2252 명일점 3426-8604 오목점 645-9313 삼선교점 745-3837 삼성동점 543-7010 상도점 824-6275, 6 신림점 888-3960 방이점 203-6691 창동점 994-1467 행당점 299-7158 흑석점 813-7577 중계점 937-2272 사당점 594-6172 대림점 843-4622 미아점 982-5753 자양점 447-9356 구의점 456-2561 구로점 863-2055, 6 상계점 932-5264 시흥점 895-8075 아현점 312-3764 화곡점 601-5597 월계점 919-5911 둔촌점 487-6393 중화점 436-7718 우면점 579-6426 약수점 234-1525 ■ 경기도 인천 만수점 (032)469-6654 인천 계산점 (032)551-9282 구리점 (0346)555-7939 금곡점 (0346)595-2087, 8 김포점 (0341)84-5949 분당 서현점 (0342)701-4949 분당 푸른마을점 (0342)711-3596 분당 야탑점 (0342)708-4007 수원 종로점 (0331)251-1617 수원 수원역점(0331)256-0463 수원북부점 (0331)251-7340 일산 태영점 (0344)913-6406, 7 평촌점 (0343)85-7610 산본점 (0343)94-6758 포천점 (0357)541-2053 안산점 (0345)418-2891, 2 안산 월피점 (0345)84-6326 안성점 (0334)74-5364 중동점 (032)666-0621 장현점(0346)572-7508 금촌점(0348)941-3719 여주점 (0337)86-9759 의정부점 (0351)43-0087 ■ 강원도 원주점 (0371)43-5592 춘천점 (0361)51-4548 속초점 (0392)31-4646

©SEGA

금월의 우수체인점

금월의 오픈점

■ 충청도 대전 둔산점 (042)483-4962 대전 월평점 (042)489-7303 대전 정림점(042)585-0275 대전 법동점 (042)628-0789 대전 중촌점(042)257-9060 충주점 (0441)854-1656 청주점 (0431)233-3725 청주 용암점 (0431)293-2526 청주 율량점 (0431)211-4448 제천점 (0443)48-4088 서산점 (0455)666-0960 서천점 (0459)953-7697 ■ 경상도 대구 복현점 (053)953-2805 대구 시지점 (053)792-3697, 8 대구 지산점 (053)781-2788, 9 대구 칠곡점 (053)3230-4000, 1 경주점 (0561)774-5434 점촌점 (0581)53-8944 포항점 (0562)42-8926 김천점 (0547)32-6439 마산점 (0551)41-4755, 7 진주점 (0591)745-7213 진주 상대점 (0591)520-5519 창원점 (0551)67-0868 창원 반송점 (0551)84-4971 김해점 (0525)37-5879 김해 소닉점 (0525)22-3158 부산 수정점 (051)441-7398 부산 연산점 (051)865-8617 부산 반송점 (051)531-2905 부산 대연점 (051)628-2324 ■ 전라도 광주 운암점 (062)524-5708 순천점 (0661)53-7885 여수점 (0662)653-7947 이리점 (0653)855-6679 전주점 (0652)87-9810, 1 전주효자점 (0652)224-4959 군산점 (0654)61-3065 부안점(0683)81-2962 ■ 제주도 서귀포 (064)32-0740 구제주점 (064)24-2566 신제주점 (064)44-6988

지금 이곳에서 미래의 새로운 전설이 시작된다

이젠 우리를 주목하라!

스틸헌트
STILLHUNT

특 징

근경 · 중경 · 원경의 3중 배경 스크롤,
스피드하고 박진감 넘치는 종 · 횡 · 사선 스크롤
Field Visual에 의한 계속되는 스토리 전개
다관절 캐릭터와 3D로 제작된 보스 캐릭터
미디까지 지원되는 고품위의 배경음악
캐릭터 선택 시스템 게임 중 적보스를 조작 캐릭터로 선택
무기 숙련도 시스템 무기의 다양성과 RPG의 EXP개념을 도입

정답 : 동봉했음

얼큰이 남매가 있었다.
어느날 여동생과 불장난을 하던 오빠는
그날밤 이불에 지도를 그리게 된다.
다음날 아침 온 가족에게 놀림을 당하고,
창피함에 어쩔줄 몰라하던 오빠는
같이 불장난을 한 동생이 이불에
지도를 그리지 않은것에 화가 났다.
그날밤 크레파스로 그림을 그리다 잠든
오빠는 평소에 아끼던 용인형과 함께
자기에게만 이불에 지도를 그리게한
불의 정녕에게 따지러 멀고 험한
길을 떠나는데...

연금술사들의 꿈인 호문크루스.
그녀의 운명은 당신에 의해서 결정된다.

요정전설

용도/순수 오락용, 장르/환타지 육성 시뮬레이션 게임

●사용기종 : (R)IBM 486DX/33Mhz 이상 호환기종, CD-ROM DRIVE 필수 ●사용환경 : WINDOWS 3.1이상(윈도우 95 지원) ●입력도구 : 마우스 필수

●권장사양 : (R)IBM Pentium, 16MB RAM ●필요 메모리 : 8MB ●그래픽 카드 : VGA(256 Color) ●사운드 카드 : 윈도우 호환용 사운드 카드

INFOGRAMES trademark is used with permission.

TIME GATE

타임게이트

완전 한글화

제1장
읽어버린 시간을 찾아서

14세기 악의 기사를 무찔러라!

당신은 지금부터 프랑스에서 법학을 전공하는 미국 청년 윌리암 탑스 - 약혼녀 줄리엣을 구하기 위해, 붉은 갈기의 여우 울프람의 시련을 견뎌야 한다. 1329년으로 거슬러 올라가 템플 기사단의 영지에 있는 비밀감옥에서 검은 세력과 맞서야 하는데 …

풀모션 애니메이션으로 펼쳐지는 탄탄한 구성의 어드벤쳐 게임

■ 사용환경 : 486 33MHz이상 / RAM 8MB / MS DOS 5.0이상 / SVGA 256칼라 / Sound Blaster

■ 게임 타이틀 사용중 문의 사항이 있으시면 A/S Hot Line (02) 3480-6789를 이용해 주세요.

LG미디어

영업팀 : (02)593-0418
인터넷 : www. cybernet. co. kr.

동의 시작
의 사랑, 감동으로 보답하겠습니다.
도약 2005
LEAP
극초호권
초저가
3만원대 출시
모델명:GDT-GA391
권장소비자가:₩39,000
신비의 권법, 그 비법을 지켜라!
슈퍼 스트리트화이터2를 능가하는 대전액션게임
한 시대를 거머쥘 수 있을 만큼 막강한
위력을 가진 신비의 권법, 극초호권-
무림의 고수들에 의해 집대성된 극초호권
비법권 7권이 그들의 암투에 의해 뿔뿔이
흩어지고 만다. 한편, 세월이 흘러
그 위력을 실감한 영국의 파우웰 소령은
막강한 권력을 휘두르기 위해 극초호권
비법권 입수에 혈안이 되어있다.
이를 막기위해 대결하는 사람은 한국인 호아
권법을 탐낸 세력들에게 극초호권의 대가였던
아버지를 잃은 호아와 파우웰 소령의
불꽃튀는 대결이 벌어진다.
장르: 대전액션 (제작사: 빅컴)
6월 출시예정
GoldStar 3DO
얼라이브 II
■ LG전자대리점 및 유명백화점에서 구입할 수 있습니다.
▶ GDO-203
권장소비자가: ₩ 299,000
LG전자
■이 게임은 LG전자와 빅컴이 국내 최초로 공동 개발한 3DO 타이틀 입니다.

감동의 시작
고객의 사랑, 감동으로 보답하겠습니다.
도약 2005
LEAP
아마게돈
기다려라, 이드- 오혜성이 간다!
ARMAGEDDON
영화의 주제가 4곡과 600여 장면 삽입
720710
초저가
3만원대 출시
모델명:GDT-GA401
권장소비자가:₩39,000
▶ GDO-203
권장소비자가: ₩ 299,000
지구 공습을 농가하는 3차원 슈팅게임
평화의 별, 안드로메다가 외계인 '이드'의
침략을 받는다.
그 침략을 막기 위해 안드로메다인들은
최첨에 전투기 '델타혼' 호를 개발한다.
하지만 그것을 조종할 사람은 오직
지구인인 오혜성-
지구로부터 그를 데려와 '이드'를 물리치는
실감나는 액션이 우주를 배경으로 펼쳐진다.
장르 : 슈팅 (제작사: LG 소프트웨어)
- 6월 출시예정
GoldStar 3DO
■ LG전자대리점 및 유명백화점에서 구입할 수 있습니다.
LG전자
■이 게임은 LG전자와 LG소프트웨어가 국내 최초로 공동 개발한 3DO 타이틀 입니다.

동의 시작

사랑, 감동으로 보답하겠습니다.

도약 2005

LEAP

2015년 브레인 시티 - 용병들의 전투가 시작된다.

초저가 3만원대 출시
모델명:GDT-GA411
권장소비자가:₩39,000

BATTLE Blues

배・틀・블・루・스

2011년, 국가 이기주의를 막아 세계의 평화를
유지하려 노력하던 ANA(전국가연합)가
붕괴하고, 세계는 걷잡을 수 없는
소용돌이 속으로 빠져들게 된다.
각 국가는 자치방어, 혹은 세계 정벌의
목적 아래, 각자의 무력을 키우기 시작했고,
이에 대항하기 위해 도시국가의 책임자들은
용병을 고용하기 시작한다.
강력한 무력침공에 대항하여 도시국가를
지키는 용병들의 이야기,
그 처절한 투쟁이 〈배틀 블루스〉에서 펼쳐진다.
장르 : 전략 시뮬레이션 (제작사 : 신즈데코)
- 6월 출시예정

▶ **GDO-203**
권장소비자가: ₩ 299,000
※ 번들 타이틀이 제품내에 포함되어 있습니다.

■ LG전자대리점 및 유명백화점에서 구입할 수 있습니다.
■ 제품상담안내: ● 한국영업팀(02)3459-5921~8 ● 하이미디어팀(02)728-3421
■ LG3DO전문점: ● 서울 : (주)세에(02)715-3131, 704-3515, 세상기업(02)216-0988, 엘지토탈시스템(02)675-8631.
● 부산 LG미디어 051)809-6308, LG게임뉴스: 사직점051)504-1630, 명장점 051)529-1786, 연산점051)867-3223, 장림점 051)264-6447, 부전점 051)804-7998, 당감점 051)898-5079, 홈게임코리아 051)645-2158~9
● 대구 알알랜드053)421-6916~17

■ 이 게임은 LG전자와 신즈데코가 국내 최초로 공동 개발한 3DO타이틀 입니다.

꿈과 희망의 다우PC게임 컬렉션

너희들 까불다가 큰 코 다친다!
사상최강의 코믹전략시뮬레이션게임 첫탄생!

윈배틀

보기만해도 웃음이 저절로 나오는 예쁘장한 캐릭터 총출동!
사용자 편의를 위한 인터페이스는 시뮬레이션게임에 취약한 옆집 갑돌이 아버지도 대환영!
당신의 유닛은 코믹한 무드를 조성하는 배경음악에 맞춰 모니터를 이리저리 누비며 대활약!
그러나 방심은 금물! 귀엽다고 얏보면 나중에 큰일난다니깐요...

■ 간단 조작, 누구나 사령관이 될 수 있다!

유닛을 선택한 후, 배치하고 동작시키는 것이 전부인 단순한 시스템과 윈도우즈가 제공하는 간단한 조작성. 마우스를 손에 쥔 당신은 일급 사령관.

■ 3가지 세계를 재패하자!

다양한 특성을 가진 유닛들이 전장을 누비는 3가지 세계

- 현대전: 전차나 지뢰, 헬기, 대공차량등이 등장하는 현대의 지상전
- 환타지전: 전사나 요정, 마법사를 사용하여 패권을 노리는 환타지의 세계
- 문명의 여명: 원시인이나 맘모스, 검치호 등이 치고 받고 싸우는 원시시대

■ 매니아급 사용자도 대만족하는 본격시뮬레이션!

전투를 수행하는 지형에 따라 결과가 좌우되는 지형효과나 간접공격등, 워게임에 필수적인 요소는 모조리 망라. 유닛이나 맵의 특성을 이용한 고난이도의 전략을 세우는 것도 가능.

■ 대전상대는 가지각색!

초보자도 이길 수 있는 상대부터 시작하여 상급자마저도 고전을 하게되는 강자까지, 컴퓨터의 대전상대 10명이 항시 대기중. 초기 설정을 변경하면 서로 다른 조건으로 여러번 게임을 즐길 수 있다.

〈사용환경〉

- CPU: 486DX이상
- 비디오: 256 색 표시가능한 VGA (1024×768 이상의 해상도 추천)
- 메모리: 8MB이상
- OS: 한글윈도우 3.1 또는 한글윈도우 95
- 미디어: CD-ROM CD-ROM드라이브, 마우스 필수
- 사운드: 사운드블래스터 100%호환카드

- H/W 문의 및 A/S (032) 653-9471
- S/W 문의 및 A/S (02) 3450-4710
- 소비자 상담: 클로버서비스 080-022-3883 하이텔 천리안 "GO DAOU"

서울시 강남구 역삼동 707-7 대아빌딩
TEL: 3450-4500(대표) FAX: 552-0986

龍王三國志
용 왕 삼 국 지
절대로 놓칠 수 없는 대작
기대하십시오.
6월 전격 출시!
DAOU (주)다우기술

CD게임방 체인점!

CD로 즐기는 환상게임과 도심형 테마파크

'96년도 최고의 유망사업!

ARMAGEDDON 21 CD게임방/버츄얼파크!

아마게돈 21세기의 특징

1. 지속적 영업관리, 월별필수신종 CD 선정보급
2. POS(매장관리시스템)지원 영업극대화
3. 3차원 입체영상, 입체 돌비 음향채택
4. 개별방으로 구성되어 박진감을 더한다.
5. VR(가상체험)게임기 입체적 도입
6. 생동감 있는 바디사운드
7. 최고의 통신관리시스템 채택
8. 영업신고제(비디오물 감상실업)으로 장소에 구애받지 않는다.

CD게임방: 아마게돈 21

테마파크: 아마게돈 21 버츄얼파크

아마게돈 21체인점만의 특전

1. 32비트 게임기 전기종의 모든 게임을 각방에서 자유자재로 이용할 수 있다.
2. ARMAGEDDON 게임CD 발매 예정
3. 업주님에게만 비밀로 하는 매상관리시스템
4. 체인점에 한하여 가상체험기(VR기) 염가보급

아마게돈21 버츄얼파크

1. 고객의 흥미를 유발하는 특유의 구성
2. 선진국형 도심형 테마파크
3. 보올링장 극장건물 등의 다기능화 수지개선 및 부동산가치 증대
4. CD게임방과 동시구성 상호보완효과

문의처

대표전화:(02)392-8780

서울시 마포구 아현동 437-3 고려아카데미텔 12층 28호

◆CD방 체인점: 가리봉점, 대전둔산점, 안산점, 구미점, 창원점

◆버츄얼파크: 대구영산보올링장내 가상체험관, 거제1호점(신설중)

◆지역별문의처: 대구(053)422-2945 하양전자, 경북(053)951-3917 세한컴퓨터, 서울(02)796-3096 대주유통, 대전·충남(042)486-1062 CD게임, 부산(051)757-5555 스콜피온 디트, 마산(0551)45-8584 펑크랜더, 용산(02)706-7720 게임마트, 대림상가(02)269-0504 신흥전자

ARMAGEDDON21 PROVIDER OF TOTAL ENTERTAINMENT

신세대 게임챔프

게임챔프 독자에게는 신정보 다수 소개가 역시 최고야!

CONTENTS

JULY 1996.7 Vol.44

지난 6월호 특별부록으로 「버파키스」 대형 브로마이드를 드렸습니다. 그런데 어느 독자분들은 서점에서 '브로마이드를 못받았다'는 말씀을 하셨습니다. 챔프에서는 지적된 서점에 전화 확인을 하고 못받으신 분들에게 다시 나눠드리는 이야기를 진행했습니다. 어떤 일이 있기 전에 부록을 확인하시고 그달의 특별부록이 어떤 것인가를 확인한 다음 구입하시기 바랍니다. 이번에는 부록원판에 「일렉챔프 CD 롬 Ver.3」를 내놓게 되었습니다. 6,800원은 부담되는 가격입니다. 항상 CD롬을 내놓을 때마다 가격 인상되는 것을 죄송스럽게 생각합니다. 하지만 게임챔프는 독자와 같이 만든다는 점을 이해해 주시기 바랍니다. 앞으로 서점에 가셔서 챔프구입시 "특별부록 CD롬 주세요"라고 말하세요.

정기 구독 및 단행본 신청 시 은행 온라인 번호
- 서울은행 22108-2677906
- 국민은행 822-01-0154-610
- 농 협 033-01-168077
- 외환은행 105-22-00360-9
- 제일은행 325-20-262008

예금주 : (주) 제우미디어

자매지

비디오 게임정보 700-9661
불건전 정보신고 080-023-0113
3035/50원

특보

사상 초유 특보 대행진

흥미기획

안내

부록

제1부록
IBM PC 게임 유저를 위한 「GAME POWER」

특별부록
챔프 CD ROM 시리즈 제3탄

발행 겸 편집인/서인석
편집주간/조 선
챔프 취재팀
팀장/송종석
손영국, 고은오, 이성필, 백지연, 이우진
객원기자/김종철, 채범진, 성은규, 정혁진
통신원/정광진(일본), 최정철(미국), 이성미(프랑스)
챔프 기획팀
팀장/이성엽
유구현, 최일경, 김미정
챔프 미술팀
팀장/이동백
양연미, 신형미
일러스트/정종석
영업팀
팀장/최종연
손용락
관리팀
이미자, 박경미
광고팀
팀장/이성환
윤정웅, 방소영, 김 훈
광고미술/김미연 대리
발행/(주)제우미디어
우 140-133
서울시 용산구 청파동3가 29-16 윤만빌딩 2층
광고, 영업, 정기구독/ 702-3211/2
팩스/707-1450
인쇄/(주)학원 프린테크
제본/한영제본, 대한실업
출력/신우출력센터
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
특별가 6,800원
1년 정기구독료/60,500원
본지는 한국간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

취재 702-3213/4
미술 702-5811/3

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

NEWS 라인

게임 랭킹

핫뉴스

차세대 게임 라인

닌텐도 64 게임 라인

새턴 라인

플레이 스테이션 라인

아케이드 게임라인

일반 게임정보

애니비전 라인

집중공략

GAME INDEX

IBM PC 게임파워 INDEX

絶讚
發賣中!!

장군

당신은 아직
진정한 전략
게임을 모른다 !!
장군을 보기전까지는....

640모드의 화려한 그래픽의 고해상도 게임

다양한 무기의 합체와 변신

간단한 인터페이스의 게임진행

게임의 재미를 더하는 A.I

SRPG게임의 진수

기 종 : 486SX 이상 IBM PC및 호환 기종
RAM : 4M이상 8M권장
GRAPHIC : 640 X 480모드 VESA지원 Graphic Card
메모리 : 기본메모리 580이상 확장메모리 2.8 M이상
SOUND : ADLIB MIDI SOUND BLASTER
장 르 : SRPG

제 조 원

Presented by Future Entertainment Inc.

Director : Lee chung-sun, System Engineer : Kim dae-seok, Tool Designer : Park chan-ho, Game Designer : Lee se-mi, Scenario Designer : Lee jong-sun, Main Graphic Designer : Kim tae-kyoung, Character Designer : Mun you-jin, Effect Designer : Kim young-hae, Graphics : Son byoung-jun, Mun you-jin, Lee se-hee, Kim young-hae, Oh seong-min, Kim tae-kyoung, Lee eun-kyoung, Battle & Effect Programmer : Kim dae-seok, Tool Programmer : Park chan-ho, Illustration : Park oh-aik .

발 매 원

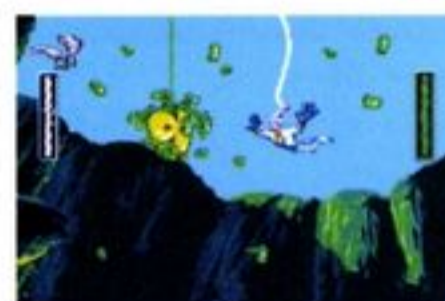
Designed for Microsoft® Windows®95

SOFT BANK 소프트뱅크

윈도95전용게임

EARTHWORM JIM™

슈퍼 영웅 어스웜 짐과 떠나는 폭소 액션 어드밴처!!

20가지 단계를 거치면서 만나는 괴상하고 다양한 캐릭터들과 벌이는 요절복통의 세계, 32bit의 속도와 실감나는 사운드, 256칼라 그래픽 화면이 윈도95게임의 세계를 실감나게 한다. 미국 게임잡지 Game Fan Magazine의 `Game of the Year´, Electronic Game Monthly의 `Editor´s Choice Gold´와 같은 수상경력들이 어스웜 짐의 흥미를 보증한다.

시스템 요구사항

- 윈도95 운영 체제
- 486DX 이상
- 256칼라 지원 SVGA 카드
- 2배속 이상 CD-ROM 드라이브
- MPCI 호환 사운드 카드
- 추천: 게임패드 또는 조이스틱

SOFT BANK (주)소프트뱅크

서울시 서대문구 냉천동 4

TEL: (02)3600-114 FAX: (02)3600-191~2

SUPER COMBOY·SUPER ALADDINBOY·DUO·IBM-PC·3DO

新 시스템으로 게

그동안 저희 게임유통을 물심양면 성원해 주신
여러 업주님과그리고 게임을 사랑하는 유저 여러분께
심심한 감사의 뜻을 보냅니다.
저희 게임유통은 '96년을 새로이 거듭나는 해로 삼고
다시한번 도약하는 계기로 삼고자 합니다.
새로이 사업 시스템도 과감히 도입했고 일신하는 자세로
거듭나고자 하오니 많은 성원을 부탁 드립니다.
감사합니다. 게임유통 임 직원 일동

게임기 ☆ 팩도매

711-8865

게임유통:716-6301~2,706-3070 FAX:3272-5505

아이큐게임:716-0577	스타게임:3272-4502
토탈게임:706-4133	소프트유통:711-7866
코바게임:718-1520~1	
게임비젼:719-5345	
게임센스:702-3247	

구좌번호(예금주:서원철)
- 국민: 015-24-0311-360
- 중소기업:284-13-0041-001
- 조흥:315-04-370918
- 농협:011-12-052163
- 신탁:36307-1790908

지점	TEL
둔촌APT	TEL 487-0115
코바게임	TEL 718-1520
게임마스타 (용산 오픈점)	TEL 701-6506~7
채널 (용산 오픈점)	TEL 704-7615
게임박사	TEL 702-4268
연희점	TEL 337-2369
용인점	TEL (0335)37-0858
명일점	TEL 477-1165
청주점	TEL (0431)69-0615
안산게임마트	TEL (0345)419-3210
상계점	TEL 935-3233
청주게임유통	TEL 55-7624/57-3580
청주점	TEL (0431)65-3587
게임챔프(가락점)	TEL 417-6411
화인게임	TEL (0522)60-2420
월계점	TEL 941-5395
정릉점	TEL 911-4057
안양점	TEL (0343)44-7036
축 오픈 울산점	TEL (0522)65-9703 69-9437
구리점	TEL (0346)553-1193
수원점	TEL (0331)251-5311
I·Q	TEL 716-0577~8
장안동	TEL 247-7747
이리점	TEL (0653)842-6558
대구성당점	TEL (053)628-9482
용산점	TEL 3272-4502~3
광명점	TEL 683-2059
간석점	TEL (032)432-7089
가평점	TEL 82-9386/9486
능곡점	TEL (0344)971-2727
서대문점	TEL (0331)47-5831
삼성점	TEL 547-9400
둔천점	TEL 487-0115
오시오게임	TEL 913-0801
간석점	TEL 421-2332
제천점	TEL (0443)46-4945
수원점	TEL (0331)43-3679
분당점	TEL (0342)712-2972
당산점	TEL 632-4217
종로점	TEL 743-4586
원당점	TEL (0331)64-1472
분당점	TEL (0342)702-2892
군산점	TEL (0654)465-4064
천호점	TEL 477-1165
부평점	TEL (032)547-8431
용산점	TEL 706-4133~4
충북진천점	(0434)33-1333 0505
청주점	TEL (0431)55-2168
망원동	TEL 337-7346
구미점	(0546)51-0610 51-0619 51-0682
금촌점	TEL 942-4779
안산2호점	TEL (0345)418-6651
불광점	TEL 386-8657
가락점	TEL 411-6411
상계점	TEL
네오지오총판	702-7091 719-7156
울산점	TEL (0522)44-0604
망우점	TEL 492-3804
춘천학생백화점	TEL (0361)52-3536
상주점	TEL (0582)535-7106

월 소득 300~800만!

게임기 · 과학 완구 · 학습 비디오

판매 · 교환 · 대여 복합매장 모집중!

개업문의 **(032)518-1491, 4089, 2331**

24시간 상담호출
① 015-177-9247
② 015-911-0623

성공사업인 이유

▶ 설문조사 결과 : 학생들 제일 갖고 싶은 것?
(1위 : 게임기, 2위 : 호출기)
▶고마진 (게임팩 :250%, 비디오 200%)
▶판매 · 교환 · 대여 3체제 효율운영
▶국내 놀이 문화 부족으로 필수 상품임.
▶재고 부담없음. (안팔리는 상품은 100% 반품)
▶중고 게임기, 중고팩 고마진 100% 싸이클
▶상품의 복합화로 많은 고객층 확보

본사지원사항

▶본사 제조 및 수입 상품 유통 마진 없이 직 공급.
▶신규 교육, 수시 교육, 정기 교육, 주문 교육 운영
▶본사 시공팀 직접 인테리어 시공
▶매일 간격 정보 전달, 물품배송(화물 택배, 고속버스)
▶안 팔리는 물건은 100% 신품과 교환됩니다.
▶극히 작은 물품량이라도 성심껏 공급.
▶학습 비디오, 과학 완구 공장도가 공급
▶3개 잡지 광고, 전단지, 플래카드, 판촉물지원
▶신용 카드 결제 가능(단, 한도내)

취급품목

게임기 새턴, 플레이스테이션, 얼라이브, 네오지오, 슈퍼 컴보이, 슈퍼 알라딘, 미니 컴보이, 훼미리, 액정 게임
과학완구 조립 완구, 모형, 수입 완구
학습비디오 유아, 초, 중, 고, 교육 및 기획물
교육용 컴퓨터 CD, 쇼형가전, 교육 완구

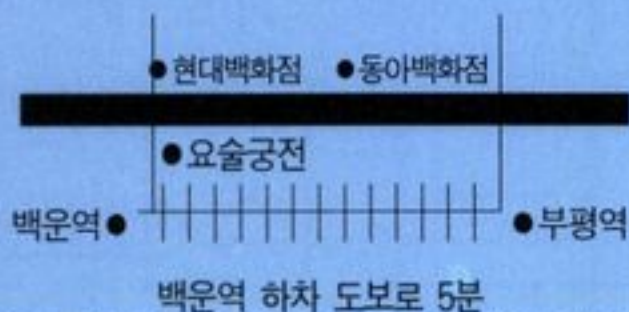
본사수입품목

· 새턴 CD 57종류 · 플레이 CD 81종류
· 슈퍼 컴보이 팩 65종류 · 슈퍼 알라딘 45종류
· 3DO 20종류 · 미리 컴보이 팩 12종류
· 액정 게임 30종류 · 주변기기 20여 종류
· 수입완구 · 소형가전 · 교육 완구
본사 제조 상품 : 게임 덩크 64플러스

전화주시면 출장 상담해 드립니다!

(계약 유·무에 상관없이 무료상담)

상담방법 담당자 호출 및 전화 상담 ▶출장 상담 ▶본사 내사 상담 ▶동행하여 시장조사 후 점포물색 ▶신규교육 1, 2, 3차▶개업

찾아 오시는 길(주차장 완비)

요술궁전

인천광역시 부평구 부평3동 274-48

성공 여부는 체인본부 선택입니다.

TEL:487-3022, 475-4701(교환:718)

각종 게임기 및 소프트를 고가에 매입합니다.

(아래 가격은 상황에 따라 변경될 수 있습니다.)

세가새턴

게임	가격
진여신전생	30.000
스트리트 파이트 제로	35.000
세가 랠리	30.000
마법기사 레이어스	25.000
버철파이터2	35.000
가디언 히어로우	30.000
팬저 드래곤	20.000
X-맨	30.000
버철캅	30.000
데이토나 U.S.A	25.000
삼국지4	45.000
천지무용	30.000
다이렌	20.000
슬램덩크	25.000
블루시드	25.000
행온 GP95	25.000
D의 식탁	30.000
건 버드	30.000
샤이닝 위즈덤	20.000

플레이스테이션

게임	가격
파워덩크	35.000
스트리트 파이터 제로	35.000
폴리스 너츠	40.000
스내처	35.000
제4차 로봇대전	45.000
릿시레이서 레볼루션	30.000
두근두근 메모리얼	35.000
전투국기	35.000
디스트렉션 리버	35.000
환상 수호전	35.000
투신전2	35.000
세라문	30.000
사이드 와인더	35.000
객스	30.000
킬럭더 블러드2	35.000

슈퍼컴보이

게임	가격
마리오 RPG	50.000
실황 파워풀 야구3	45.000
테일오브 환타지아	55.000
동킹콩2	45.000
요시아일랜드	40.000
록맨3	50.000
성검전설3	45.000
바문트라군	55.000
건 해저드	40.000
파이날 환타지4.5.6	20.000
천외마경제로	45.000
퀘스트6	55.000
크로노트리거	25.000
프론트 미션	25.000
드래곤볼-Z4	50.000
로맨싱사가3	45.000
천지창조	40.000

네오 CD

게임	가격
아랑전설 리얼 바우트	45.000
사무라이 스워드	30.000
킹 오브파이트 95	40.000
소닉윙스3	30.000
아랑전설3	30.000
더블드래곤	25.000

슈퍼알라딘

게임	가격
슈퍼알라딘 아랑전설	25.000
랑그릿사2	35.000
써징오라	25.000
소닉3	20.000
슈퍼스트리트 파이터	30.000
피파사커 95	20.000
샤이닝포스2	20.000
NBA잼 토너먼트	25.000

각종 게임기 매입

새턴	네오지오 CD
플레이스테이션	네오지오
슈퍼컴보이	메가 CD
슈퍼알라딘보이 Ⅱ	미니컴보이
패밀리	

신규오픈 상담
대환영
중고 게임기
교환 및 판매상담

계좌번호(예금주:이민철)

농협:035-02-236904 신한:345-12-159445 동남:107-12-0052-629 제일:201-20-134664

항상 새롭게 태어납니다

GoldStar 3DO 얼라이브

LG게임백화점

피할수 없는 게임의 시작
지금, 그 환상의 게임세계가 여기서 시작된다!

부산본점
외환은행
LG미디어 LG전자2층
서면R
부산진전화국
세일세일타운
양정

LG미디어
부산광역시 부산진구 부전1동 266-2
TEL:(051)809-6308, 802-8321

축 개업 축

경남마산점
부림시장 강남극장 마산역 ←마산 창원→
게임뉴스 (부림시장 옥상주차장)
상남광장 시외버스터미널
(0551)48-7248

경남울산점
세원마트내 (구 시외버스터미널)
현대자동차→
태화강
(0522)44-1060

- 게임기 전기종 구비
- 차세대 게임기 전문
- 게임기 무상수리 서비스
- IBM PC, CD, 팩 게임교환 판매
- LG PC, 프린터, 팩스 공장도가 판매
- 도매전문, 정품취급

하단점
↑동아대
낙동강 하수둑←
LG C&C
→하단5거리
↓신평
게임뉴스
TEL:(051)201-2004

만덕점
↑만덕터널
신만덕→
←구만덕
게임뉴스
구포↓
게임뉴스
TEL:(051)341-4886

사직점
게임뉴스
농협
고속터미널
사직운동장
롯데리아
게임뉴스
TEL:(051)504-1630, 501-4824

명장점
명륜동
게임뉴스
소방파출소
반송
안락R
금정고등학교
게임뉴스
TEL:(051)529-1785

연산점
연산국교 연산R
브니엘중고교
게임뉴스
양정
연산2공구
망미동
게임뉴스
TEL:(051)867-3223

부전점
청우시스템
지하철 서면역
지하철 부전역
부산진세무서앞 지하상가 17, 18호
청우시스템
TEL:(051)804-7998

장림점
신평 다대포
게임뉴스
뽀빠이마트내 1층
장림시장
게임뉴스
TEL:(051)264-6447

당감점
당감화승APT
게임뉴스
축 OPEN
삼익APT
개금 서면
게임뉴스
TEL:(051)898-5079

6월 1달간만 가격을 파괴됩니다.

요술궁전 우수체인점

개업상담 · 통신판매 · 보상교환 · 고가매입

음비법에 관하여

떠들썩한 음비법… 위축도 안심도 하지 마시고 적극적으로 대처하십시오. 음지였던 게임업체가 양지로 바뀌는 과도기 입니다. 이제, 요술의 문을 두드리세요. 완벽한 대책이 기다립니다.

지사운영 할분

자격 : 아무런 조건 없음. 단, 본사와 뜻을 같이 할 분

혜택 : 수입, 제조 상품 노마진 공급 지역도매권 및 개업권 장악

중고 게임기 가격파괴!

새턴	: 200,000원
얼라이브	: 99,000원
네오지오	: 95,000원
슈퍼 컴보이	: 75,000원
슈퍼 알라딘	: 35,000원
미니 컴보이	: 25,000원
핸디 겜보이	: 50,000원
차세대 CD	: 20,000원~30,000원
슈퍼 컴보이알팩	: 9,000원

차세대 주변기기 완전 가격 파괴!

본 점
업자상담만 받습니다.
소비자 여러분은
체인점 이용바랍니다.
소비자상담 :(011)346-1491
(032)518-1419

본사직영점
신규오픈 5월10일
←인천 ■ 그레이스백화점2층
부천 관광호텔 서울→
(032)612-9676
담당자문의 : 011-346-1491

서울1호점
←74번종점 70번종점→
왕김밥
■ 요술궁전 명지대학 모래내 ↓방향
(02)375-0623

서울5호점
↑태능 신규오픈 5월31일
종암경찰서
요술궁전 ■ (복합매장)
(02)912-5939

포항지사
신규오픈 5월30일
↑ 장성동 ABC볼링장
동부국교 ■ 요술궁전 대림APT
복합매장(도·소매)
(0562)46-3884

오산점
(0339)73-7323

인천구월점
5월 1일 오픈 사은품 증정
(032)423-2768

서울신림점
없는것 없이 모두
준비했습니다.
전화주시면 친절히
안내해 드립니다.
(02)887-6792

익산점
신규오픈
보배소주
동아리 공단
삼호APT 동중학교
■ 요술궁전 동남고등학교
(0653)843-4230

군산점
(0654)465-3517

부산지사
(051)305-0016

분당지사(도·소매)
(0342)707-4643
B·B : 015-122-5558

호남지사
(062)269-3203
담당호출 : 012-615-8760

강원지사
(0371)762-2808

대구1호점
대영학원
←반고개 시내→
게임박사 ■ 크리스탈호텔
(053)655-2696

대구3호점
대명동으로
오세요.
(053)
476-3588

마산점
합성동지하상가
1열 13-2호
가격파괴!
(0551)97-8186

서울4호점
가격파괴!
전화문의환영
(02)
388-9404

인천1호점
(032)435-5176, 428-1791

월드게임 프라자

CD게임장 전문설치업체

부서별 전화번호

◈기계설비및 인테리어 사업부
TEL:(02)712-8401
◈케이스 제작 사업부
TEL:(02)272-1268~9
◈CD프로그램 판매사업부
TEL:(02)704-8785
◈전시매장
TEL:(02)407-8866

차세대 CD. 게임방의 특성

◈중앙 집중 방식의 기계실
◈철저한 A/S
◈신속한 정보 제공
◈기계당 CD. 2장 제공
◈신제품 CD. 원가 공급
◈종업원 교육및 매장관리
◈CD로 즐기는 차세대 환상게임
◈3차원적 입체영상
◈고감도 헤드폰 라이브사운드 만끽
◈생동감 있는 바이브레이터
◈33" 멀티 브라운관

첨단시설과 가족적인 분위기를 연출하는 차세대 게임룸

월드게임프라자는 국내 최고 경험과, 국내 최고 기술진만의 노하우!

저희 월드게임프라자는
게임방 설비 선두 주자로서 저희 월드만의
독자 개발에 의한 노하우를 경영진의
편리한 영업활동과 이용자의 남녀노소
누구나 쉽게 조작할수 있는 기계설계로
각광 받고 있는 CD.
게임방 설치 전문 업체입니다.

축개장

잠 실 신천점:421-7778
송파점:422-9058
신림동 서울대점:877-7316
전 주 전북대점:(0652) 74-5082

6월7일 "음반 및 비디오물에 대한 법률" 이른바 음비법이 시행됩니다. 불법과 정품의 아비규환 게임시장이 이제 확고부동한 정품시장으로 떳떳이 자리잡을 시기가 왔습니다.

일부 항간에서는 전반적인 시장의 위축이나 판매저하의 우려의 목소리만이 높습니다만 저희 (주) 월드베스트는 이러한 변화의 우려를 조금도 두려워하지 않습니다.

다년간 어려운 업계 여건속에서도 정품유통과 옳바른 유통규범을 만들기 위해 노력했던 (주) 월드베스트는 드디어 저희들의 진정한 실력과 능력을 보여줄 절호의 기회가 왔다고 생각합니다.

"영웅은 난세에 난다"란 옛말이 있듯이 (주) 월드베스트는 모두들 어렵다고 하는 이 시기에 실력과 노력으로 게임업계의 확실한 등대의 역할을 다할것을 여러분께 약속드립니다.

주식회사 월드베스트

약속드립니다 !!!

주식회사 월드베스트가 게임업계 여러분께!

1. 유통사업의 가장 핵심은 상품

저희 (주) 월드베스트는 상품의 개발은 물론, 적기공급, 경쟁력 있는 단가공급, 전체시장의 흐름을 고려한 원칙있는 출하정책을 바탕으로 유통사업의 핵심인 상품의 질적 경쟁력확보를 약속드립니다.

2. 옳바른 정보의 제공과 공유

사업에 있어서 정보의 기능은 마치 항해할때 필요한 지도와 같은 나아가야할 방향과 목적을 제공하는 중요한 역할을 합니다.

(주)월드베스트는 정보의 수집과 제공뿐만 아니라 분석, 대책, 기획의 5단계 과정을 통해 여러분의 성공항해에 지도로서의 역할을 다하겠습니다.

3. 게임문화의 메신져로서

아무리 좋은 아이템과 능력을 가졌어도 소비자의 호응을 얻기는 그리 쉬운 일이 아닙니다.

(주) 월드베스트는 이땅에 건전한 게임문화의 확산을 위해, 또한 풍부한 게임산업의 성장을 위해 저희의 모든것을 다해 최선의 노력을 다할 것임을 업계 여러분과 많은 게임을 사랑하는 여러분들 앞에 약속드립니다.

전기종 게임기 및 PC게임 다량보유 판매

게임전문양판점

post

'96 고객 사랑하기' 원년 시행사업으로 지상최대 글로벌 네트워크 통신판매를 시행합니다!

프렌차이즈 사업 본격선언!!

(주)월드베스트는 한국 가정용 게임문화를 선도해온 국내최고의 게임유통 전문기업으로서 다년간의 경험과 경영 노하우를 바탕으로 이 땅에 새로운 게임문화를 창조할 게임전문양판점 POST프렌차이즈 사업을 본격 실시합니다.
저희 (주)월드베스트는 낙후된 국내 게임유통체제를 보다 획기적으로 개선하고 게임문화의 범국민적 활성화에 목표를 두고 완벽한 유통구조와 체계적인 사업계획을 바탕으로 게임전문 프렌차이즈 사업의 새로운 지평을 열고자 합니다.

21세기,
다가오는 최첨단 시대
각광받는 하이미디어 사업으로
성공의 열쇠를 쥐시길 기원합니다.

- ❖현실감 있는 2원화된 프렌차이즈 관리시스템 운영.
- ❖고질적 유통망의 병폐를 완전히 개선한
- ❖ONE-LINE SYSTEM으로 완벽한 유통구조 확립.
- ❖창사이래 올곧은 정품 유통으로 6월 7일 음비법 시행시
- ❖최고의 경쟁력 보장!

디스플레이 및 매장디자인 샘플링 서비스
상담(연중무휴), 프렌차이즈 및 사업관련 상담원 주재
(직통 715-3393)

WORLD BEST POST 프렌차이즈 사업본부

환상의
42게임 조합!

자매품

모모통신 전용 HOT-LINE
715-3393
모모통신원이 여러분을
기다립니다.
예금주: (주)월드베스트
조흥은행: 952-01-013866

TEL:715-3393 FAX:704-1573

전국 현대 게임마트 체인점 모집

오늘 신세대 게임전문점의
판도가 바뀝니다!!
신세대 게임전문점
「현대게임마트」를 현대전자와
아랑이 지원합니다.

「현대게임마트」는 확실한
성공을 보장합니다.

게임을 선두하는

서울시 용산구 한강로 3가 40-969관광터미널 B1-34호
대표전화:(02)715-5828, (02)716-8809 FAX:715-5829

현대전자와 현대전자 게임기 총판이
함께 지원하는 신시대 게임전문점 입니다.

자격 조건은 까다롭지 않고

①3평이상 점포확보 가능한 분
②의욕이 투철하고 각 지역에서 1등을 하고자 하신 분
③가맹비와 보증금 없음

지원 사항은 확실합니다.

①간판 무상지원
②광고 및 판촉물 지원
③영업지도
④신속한 상품정보(주 1회 정기)

부산 게임문화의 자존심

부산홈게임프라자

게임기
무상수리 서비스

기종, 구입처와 관계없이
고장난 게임기는 모두 홈게임프라자로 가지고 오십시오.
연중무휴, 무상으로 즉시 수리해 드립니다.
(수리실 :647-1778)

(단, 주요부품 교체시 부품비만 부담하시면 됩니다.)

신규오픈 상담환영

아미무역

슈퍼조이패드

·사양:슈퍼컴보이
·십자 버튼의 단점을 보완
·터보 화이터 스위치
·슬로우 모션 스위치

SS화이터

·사양:세가 새턴
·8개의 버튼, 터보기능
·슬로우 모션 기능

PC슈퍼 6조이패드

·사양:PC XT, AT, 386, 486, P5
·버튼 터보 기능

PSX화이터

·사양:소니 플레이 스테이션
·8개의 화이어 버튼, 터보기능
·슬로우 모션 기능

PS화이어 스틱

·사양:소니 플레이스테이션
·고성능 마이크로 스위치가 탑재
·아케이드 기판 버튼과 동일
·8개의 독자적인 버튼은 초당 24발을 발사

CHALLENGER DX

·사양:세가새턴, 소니 플레이스테이션
·8버튼 터보기능
·인체공학 설계로 레이싱, 액션, 화이팅게임 완벽지원
·슬로우 모션 기능

PC CHALLENGER 패드

·6버튼
·비행 시뮬레이션게임을 완벽하게 지원하는 Semi-Analog기능

아날로그 스티어링 휠

·사양:소니 플레이스테이션
·리지 레이서, 에어 컴뱃, 사이버 슬레드를 완벽하게 지원하는 아날로그 스티어링 휠 등장!!
·8디지탈 액션 버튼과 8방향 패드가 아케이드 게임의 흥분과 전율로 플레이어를 찾아간다.
·기어 전환장치와 페달이 완벽한 리얼리티를 구현한다.

스페이드게임: 초미니사이즈
확대경: 미니컴보이용
액정게임기

아 미 무 역
서울 용산구 한강로3가 3-23 나진상가 15동 1층 8호
TEL:(02)716-7021 FAX:704-0327

탑솔게임프라자 체인점모집!

■ 다기능 멀티설계
덩크스타

미래 대비형 최신 첨단모델
(국내유일)

- 다기능 멀티설계
- 두명이 동시에 즐기는 편리한 조이패드
- 최고급형 탑솔 아답타
- 별도제작 고급형 RF채용 (자체생산)
- 철저한A/S

■ 64가지
게임내장 스타트랙

64가지 게임내장

- 국내최초 신개발 64가지 게임내장
- 2인용 패드
- 별도제작 고급형 RF채용 (자체생산)
- 최고급형 탑솔 아답타 채용
- 철저한A/S보장

TEL:(042)632-4650 FAX:(042)621-8421
●대전 삼성동 보문 중고등학교 건너편 경상지역A/S:대원게임통신 TEL:(053)765-9061 ●호남지역A/S:광주 부용전자 TEL:(062)953-5530

또 나왔다. 일석삼조! Ver.3

게임챔프 96년 7월CD부록 사용법

물론 누구나 다 알고 있듯이 CD를 돌려 보려면 [게임챔프 CD]를 CD ROM 드라이브 안에 삽입한 후 윈도 프로그램을 실행시킨다. 그 다음에는 아래의 순서대로 따라 해보자.

1. 윈도 상에서 기본 프로그램을 선택한다.
2. 그 안에 있는 파일 관리자 (File Manager)를 선택한다.
3. 자신의 CD ROM 드라이브를 지정하여 그안으로 들어 간다.
4. SETUP이란 화일을 클릭하여 프로그램을 실행시킨다.
5. 제대로 설치가 되었으면 윈도에 'Game Champ July of 1996' 이라는 아이콘이 추가되며 이 아이콘을 클릭하면 환상적인 게임챔프 CD ROM의 세계로 들어갈 수 있다.
6. 가장 먼저 등장하게 되는 것은 게임챔프의 CD ROM을 볼 자격이 있는가를 판가름하는 10문제가 나타나는 데 이 중 6문제 이상을 맞추어야 게임챔프 CD ROM을 볼 수 있다.

일석삼조 CD ROM 내용

동영상

새턴
- 나이츠
- 에어즈 어드벤처
- 알버트 오딧세이 외전
- 다크 세이버

플레이 스테이션
- 화이널 환타지7
- 티즈
- 블러드 팩토리

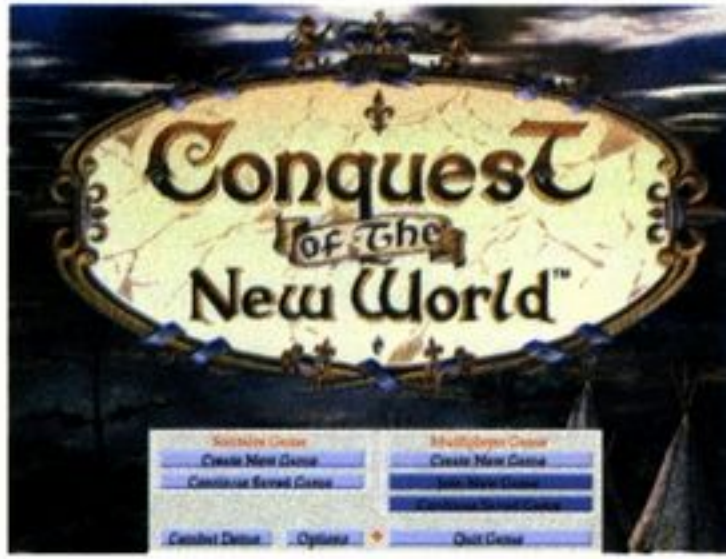
닌텐도64
- 슈퍼 마리오 64

아케이드
- 화이팅 바이퍼즈
- 버철 온

IBM PC
- 스펙트럼 홀로바이트 출시작 모음

데모 맛보기 게임

● 콘퀘스트 오브 더 뉴 월드

● 로드 호크

● 플라잉 타이거

스크린 세이버
- 디노사우르스
- 데이드림
- 메이저 리그 베이스 볼
- 웜즈 (윈도95용)
- UFO (윈도95용)

게임 음악 컬렉션
- 철권2 어트랙트 무비 사운드 트랙
- 철권2 캐릭터 설정 음악
- 철권2 미쉘 창
- 철권2 중간 보스
- 철권2 데빌 카즈야
- 철권2 엔딩 BGM
- 성검전설3 (Ordinary People)
- 성검전설3 (Hightension Wire)
- 성검전설3 (Sacrifice Part Three)
- 바하무트라군 오프닝
- 바하무트라군 엔딩

4M 램에서도 실행이 가능하지만 8M 이상의 램을 권장합니다. 보다 깨끗하고 선명한 화상을 지원하기 위해서는 윈도에서 3만 컬러의 해상도를 지정하여 주어야 합니다. 간혹 메모리 부족 메시지가 나오는 독자는 자신의 CONFIG.SYS와 AUTOEXEC.BAT이 잘못 설정된 경우이므로 주변에 PC를 잘 아는 사람에게 부탁하여 CONFIG.SYS와 AUTOEXEC.BAT를 수정하여 보시기 바랍니다.

게임의 플레이

게임챔프 CD ROM에 수록되어 있는 데모 게임을 즐기기 위해서는 우선 자신의 CD ROM 드라이브로 들어 간 후 GAMES라는 디렉토리를 선택한다. 그 디렉토리 안에는 콘퀘스트 오브 더 뉴 월드(CNWDEMO)와 로드 호그(ROADHOG), 플라잉 타이거(TIGER) 등 세가지의 게임이 들어 있다. 콘퀘스트 오브 더 뉴월드는 우선 INSTALL.EXE를 실행 시킨 후에야 게임을 즐길 수 있다. 만약 인스톨 디렉토리를 바꾸지 않고 그냥 인스톨하였다면 C 드라이브에 INTRPLAY라는 디렉토리가 만들어져 있을 것이며 그 아래에 다시 CONQUEST라는 디렉토리로 들어가서 CNWDEMO.BAT를 실행시키면 곧바로 게임을 즐길 수 있다.

로드 호그는 CD ROM의 드라이브에서 곧바로 실행시킬 수 있으며 ROADHOG 디렉토리 안에 GO.BAT를 실행시키면 곧바로 게임을 즐길 수 있다. 플라잉 타이거 역시 곧바로 게임을 즐길 수 있으며 TIGER이라는 디렉토리에서 TGR.EXE를 실행시키면 된다.

스크린 세이버의 설치

윈도에서 사용할 수 있는 여러가지 스크린 세이버를 모아 보았다. 그중 2가지는 95용이므로 3.1버전이하의 버전을 가지고 있는 사람들은 사용하지 말기 바란다. 내용은 디노사우르스, 데이드림, 메이저 리그 베이스 볼, 웜즈 (윈도95용), UFO(윈도95용) 등 다섯가지의 스크린 세이버가 있는데 이 중 웜즈와 UFO가 윈도95용이다.

스크린 세이버는 게임챔프 CD ROM 화면상에서 선택을 한 후 인스톨을 누르면 순간적으로 인스톨을 끝낸다. 그리고 윈도로 다시 나온 후에 제어판에서 책상정리를 선택한 후 화면보호기를 보면 인스톨되어 있다는 것을 알 수 있다.

Dino Shred: 디노사우르스 스크린 세이버
Day Dream Demo: 데이드림 스크린 세이버
MLB Saver: 메이저 리그 베이스볼

이 중 자신에게 맞다고 생각하는 하나를 골라 멋진 스크린 세이버로 자신의 윈도를 장식하기 바란다.

음악 CD 플레이어에서도 돌아간다

게임챔프 CD ROM의 전통을 알고 있는 독자라면 이러한 설명이 무엇을 뜻하는지 벌써 눈치를 차렸을 것이다. 게임챔프에서 내놓는 CD ROM은 항상 일반 음악 CD 플레이어로도 들을 수 있으며 내용은 인기 게임의 사운드 트랙이 담겨 있다.

물론 새턴이나 플레이 스테이션, 3DO 등의 음악 CD를 들을 수 있는 기능을 가진 모든 매체에서도 게임챔프가 제공하는 멋진 게임음악을 들을 수 있다.

공연윤리위원회 심의필
고등학생이상 관람가
심의번호:G9605-CR267

KCRC 사단법인 출범 축하연 개최

한국컴퓨터기자클럽(KCRC)은 지난 5월 7일 소공동 롯데호텔에서 정통부산하 사단법인 출범 자축 행사를 열었다. 사단법인 KCRC는 지난 85년 정보통신 관련 정보지 기자들이 상호 친목도모를 위해 출범한 단체로 현재 200여명의 회원을 가진 국내 최대 규모의 컴퓨터 전문기자들의 모임으로 매년 정보통신 관련 세미나와 정책토론회 등을 개최하고 있다. 160여명의 기자들이 참석한 이날은 투표를 통해 PC라인 김홍식 기자가 신임회장으로 선출되어 앞으로의 각오와 KCRC의 나아갈 방향성을 제시했다. 이날 행사에는 각종 게임지 기자들도 전원 참가해 각종 정보통신 관련 정보지 기자들과 상호 교류의 시간을 마련해 국내 게임지의 문제점과 앞으로의 게임계의 동향에 대해 전망해 보는 자리를 가졌다.

LG소프트웨어 KBS와 CD ROM 타이틀 사업 제휴

LG소프트웨어는 지난 5월 14일 KBS와 CD ROM 타이틀 사업 관련 제휴 계약을 맺었다.

LG영동빌딩에서 거행된 사업협력계약은 KBS의 광범위한 영상과 높은 수준의 타이틀 제작수준을 접목시킨다는 의미에서 계약을 체결했다. 양사는 공동사업의 첫단계로 KBS가 제작한 『달려라 하니』를 영어 교육용 타이틀로 제작하여 6월중에 출시할 예정이며 그외에도 「TV 유치원」, 「굿모닝 ABC」 등의 KBS 인기 프로그램과 애틀란타 올림픽이 끝난 후 KBS가 제작한 올림픽 방영물을 모아 『올림픽 CD ROM』을 계획 중인 것으로 알려졌다.

아마게돈 21, 국내 최대 규모 게임센터 오픈

아마게돈 21에서 「거제도」와 「강남」에 국내 최대 규모의 게임센터를 오픈할 예정이다.

거제도지점은 기존의 게임방과 VR 가상 체험관을 합친 형태로 백화점 건물 한층 규모의 300평가량에 건설될 예정이며 또한 서울 강남에 오픈할 강남점은 총 140평의 2개층을 게임센터로 개관할 예정이다. 특히 강남점 오픈시에는 인기작가 이현세 씨의 팬사인회와 VF2, 철권2 등의 인기 소프트의 즉석경진대회를 개최할 예정이다.

(주) 소프트 뱅크 사옥 이전

「어스 웜 짐」, 「핏폴」 등 IBM PC게임 소프트웨어로 유명한 (주) 소프트 뱅크가 사옥을 이전하여 새단장을 했다. 소프트 뱅크는 사옥 이전과 함께 부분적인 조직개편을 단행, 네트워크 부분의 인원을 대폭 확대하여 PC 사용상의 문제점이나 소프트웨어에 대한 고객의 문의사항을 즉시 처리해 주는 고객 지원팀을 신설하여 고객의 불만사항이나 의문사항 등을 적극적으로 해결할 방침이다.

＊이전 후 문의처 : (02) 360-0114
＊고객 지원팀 : (02) 360-0050,0051

삼성전자, 나이츠 동시발매 결정

현재 올 여름 발매 예정인 새턴 소프트 중에 가장 주목을 받고 있는 3D 액션 게임 『나이츠』가 국내에 일본과 동시 발매가 결정됐다.

현재 60%의 개발 상황을 보이고 있는 『나이츠』는 꿈을 주제로 한 환타스틱한 액션 게임이다. 또한 일본 내에서 『나이츠』와 동시 발매될 아날로그 패드의 발매는 아직 확실하지 않지만 동시 발매를 추진하는 것으로 알려졌다.

서울 국제 만화 페스티벌 개최

문화체육부와 서울 국제 만화 페스티벌 조직위원회, 한국방송공사가 주최하는 「서울 국제 만화 페스티벌」이 8월 14일부터 한국종합전시장에서 개최된다. 이번 전

N·E·W·S·N·O·T·E

●낚시광이 된 스퀘어의 야욕

스퀘어가 타 제작사 핵심 멤버를 100명이나 스카웃했다고 하는데 후안이 두렵지 않은 걸까? 남코, 코나미, 세가가 뭉쳐 복수의 칼날을 갈고 있지 않을까? 아무튼 스퀘어를 바라보는 사람들의 시선이 곱지 만은 않은데, 실력에다 인격까지 겸비하면 금상첨화겠지만 순간의 판단이 불멸의 영웅으로 굳혀질지 연산군짝 날지는 좀 더 두고 봐야 겠지만...

●돌뿌리에 걸린 PS 한국 진출

PS 한국 진출, 이제 양치기 소년의 얘기가 된 걸까. 자식같은 소니 뮤직에 주자니 하드웨어가 처치 곤란이고 남주자니 아깝고 한국 법이 바뀌길 기다리는 눈치 같은데 수입선 다변화 제도가 폐지되면 PS 한국 진출은 시간문제겠지만 그렇게 되면 한국 전자업계에서 곡소리 날 건 뻔하고 그냥 이대로 보따리 게임만 하는 게 애국하는 길일까?

●게임업계에 지뢰탄 설치한 음비법

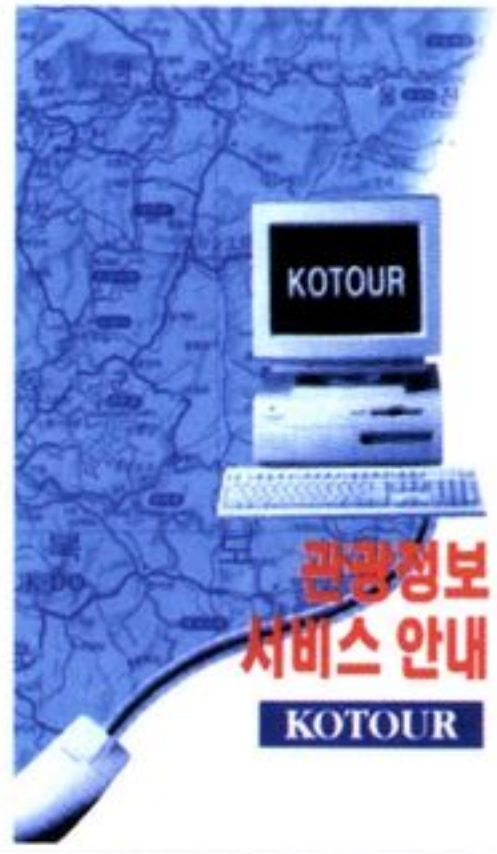
게임이 음반이냐? 비디오냐? 법은 잘모르지만, 왜 음비법이 음반이나 비디오보다는 게임업계에 돌풍을 일으키는 것일까. 그렇다면 차라리 게임 돌풍법이나 게임 족쇄법으로 이름을 바꾸는 것이 좋지 않을까? 아뭏든 6월 7일부터 시행되는 새음비법! '96년 6월은 아마도 용산을 비롯한 게임업계의 역사에 길이 남는 달이될 듯...

●뽀뽀해도 짤리는 게임, 수출문 닫힌다

한국이 언제까지나 게임 후진국인 줄 알았지만 이제는 비록 IBM PC 게임 쪽이긴해도 어느정도는 수출의 문을 열었다. 물론 그전에도 아케이드 쪽에서 비공식적인 수출(?)이 있기는 했지

PC통신 관광가이드 서비스 강화

한국관광공사는 여름 휴가철을 대비해 알차고 보람된 휴가를 즐길 수 있도록 하이텔, 천리안 01410 서비스망을 통해 관광에 관련된 모든 정보를 제공하고 있다. 한국관광공사는 데이터 베이스를 개발하여 신속하고 체계적인 자료 수정을 통해 기존의 정보 서비스에서 한차원 질 높은 공개서비스로 발돋음했다.

무료로 전국에 서비스되는 「KOTOUR」 관광정보는 한글, 영어, 일어로 관광명소, 숙박, 교통은 물론 여행코스 및 여행상품, 국가별 해외 정보까지 여행관련 65,000여 종합관광정보가 전국에 서비스된다.

■ 문의처:관광정보부 (02) 757-5935

빅에이 제 4회 시나리오 공모전

빅에이에서 제 4회 모든 장르에 걸친 게임 시나리오 공모전을 한다.

새로운 인재 육성 발굴이라는 취지하에 실시되는 이번 시나리오 공모전은 아마츄어들의 신선한 아이디어를 발굴하기 위한 장으로 마련할 예정이다.

심사발표는 9월 14일 게임 개발사로 잘 알려진 빅콤에서 심사를 맡을 예정이다.

■ 문의처: 빅에이(02)418-4844

시회에는 첨단영상과 애니메이션, 출판만화, 게임, 캐릭터 팬시상품, 멀티미디어 등 애니메이션 전반에 걸친 종합전으로 예술과 산업적 성격이 복합된 전시회가 될 것으로 알려졌다.

또한 캐릭터 레이저 쇼와 애니메이션 상영은 물론 실제 세트와 캐릭터들의 공연을 통한 체험관과 애니메이션 워크샵, 애니메이션의 특수기법 등이 공개된다. 이밖에도 애니메이션 이미지를 통한 게임관도 설치할 예정이며 캐릭터 사진 촬영과 국제만화 심포지엄, 강연회와 작가 사인회 등 다양한 이벤트도 마련될 예정이다.

첨단게임산업 기술정책 기획연구사업 공청회 열려...

첨단게임산업 기술정책기획연구사업단이 주최하는 「첨단게임산업 기술정책기획연구사업 공청회」가 지난 5월 9일 한국통신기술산업협회 회의실에서 열렸다. 정보통신부 차관의 격려사로 개회된 이번 공청회에서는 첨단 게임산업에 관한 기술정책 연구 발표와 일본 게임업계 시찰 보고 등과 각계 관계자와 교수들의 의견수렴과 자유토론 시간이 마련되어 게임관련 각계 관계자들의 열띤 공방이 있었다. 이번 공청회에는 게임 업체의 많은 관련자들이 참가해 앞으로 게임 개발 방향에 대해 열띤 논쟁을 벌였다.

어뮤즈 월드 제 1호 전문 전시장 오픈

국내에선 처음으로 기존의 오락실의 성격과 각종 부품을 함께 취급하는 매장이 지난 5월 11일 (주) 어뮤즈 월드에서 오픈했다. 이날 오픈식에는 어뮤즈 월드의 초청으로 일본 선와이즈 등 게임관련 업체들이 다수 참석해 높은 관심도를 나타냈다. 특히 전시장에는 국내에서 처음으로 일본 선 와이즈의 뉴 폼 50이라는 획기적인 기계를 선보였다. 또한 이번 어뮤즈 월드 1호 전문 전시장은 전국적인 체인망을 확산하기 위한 제 1호 아케이드 전문 전시장으로서 그 자리를 굳건히 하는 자리이기도 했다.

■ 문의처 : 어뮤즈 월드 (02)233-6663

빅에이 네오지오 회원 일본 SNK사 방문 예정

빅에이에서 네오지오 회원 5명에 한해 7월 3박 4일 예정으로 일본 SNK사를 방문하여 게임 제작 과정 및 오사카의 대형 네오지오 랜드를 관광할 예정이다.

이번 방문에서는 SNK사뿐만 아니라 쿄토, 나라 등을 관광하며 네오지오 랜드의 이모저모를 한눈에 파악할 수 있는 계기도 마련하고 있다고 관계자는 말하고 있다.

이번 일본 방문을 희망하는 네오지오 회원은 250,000원의 비용을 부담해야 하며 신청은 7월 15일까지 빅에이로 전화 접수를 받고 있다.

■ 문의처: 빅에이(02)418-4844

(주) 창인시스템, 컴퓨터와 멀티미디어 전문학원 개원

소프트웨어 개발사인 (주)창인시스템이 컴퓨터와 멀티미디어 전문학원인 클릭 앤 비트를 6월 1일 개원한다. 클릭 앤 비트는 실용성을 중시한 컴퓨터 교육을 멀티미디어적으로 교수하는 입체적 학습 시스템을 갖추어 획일화된 주입식 교육에서 탈피해 보다 활용성을 지향하는 전문 교육 센터로 기존의 학원들과 차별성을 두었다.

한편 키드 반에서는 어머니와 어린이가 2인 1조가 되어 교육받을 수 있는 시스템을, 직장인들과 학생들은 자신이 원하는 교육을 맨투맨으로 강의받을 수 있다는 것이 특징이다.

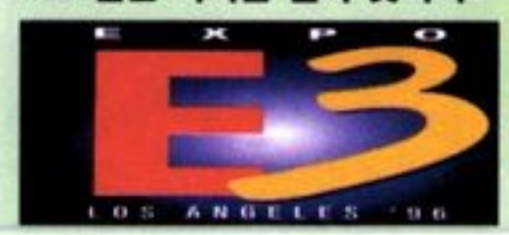
(주)창인시스템은 윈도우용 워드프로세서, 팩스 소프트웨어 이외에도 MS-DOS용 족구 게임 『펑키볼』과 3D 슈팅 게임 『Exodus260』을 개발한 소프웨어 전문 개발사로 이번 학원 개원을 시작으로 본격적인 멀티미디어 사업에 참가할 예정이다.

■ 문의처 : Click & Bit (02) 203-8075

만.. 아뭏든 이제 한국도 게임 국제화 시대에 들어왔는데, 60년대 영화 심의하듯 뽀뽀한다고 짤라버리고 이렇게 저렇게 숭덩숭덩 짤라버리면 수입될 게임은 무엇이며 제작할 수 있는 게임은 무엇인가?

●DVD때문에..

차세대 CD ROM인 DVD가 나오면 IBM PC유저라면 들리는 이야기로는 펜티엄이 필수라는데.. 조만간 윈도95 열풍에 이어 펜티엄이 바닥날 위기에 처하겠구나. 지금 CD ROM 드라이브를 사기 희망하는 사람은 과연 언제까지 기다려야 하나?

●E3 관련 기사를 싣지 못하여..

마감 시간이라는 철벽 수비에 걸려 E3 관련 기사를 싣지 못하게 된 점을 죄송스럽게 생각하며 챔프에서는 다음 호에 보다 충실한 내용으로 늦게나마 게재할 예정이오니 독자 여러분들의 양해가 있으시길 바랍니다.

참고로 E3는 ELECTRONIC ENTER-TAINMENT EXPO의 약자로 직역하자면 전자오락 박람회이지만 그 범위는 게임기에서부터 PC를 포함한 하드웨어와 그 하드에 대응하는 각각의 소프트, 그리고 각 하드에 응용되는 주변기기와 관련 서적으로 압축할 수 있다.

참가 메이커도 닌텐도, 세가 등의 유명 게임 메이커 이외에도 게임기와 PC 관련 회사가 출전하며 올해부터 열리게 되는 「E3 동경쇼」는 세계에서 가장 큰 게임 쇼로 부상할 것이라는 예상이 일반적이다.

*E3관련기사 『PC챔프』7월호 참고

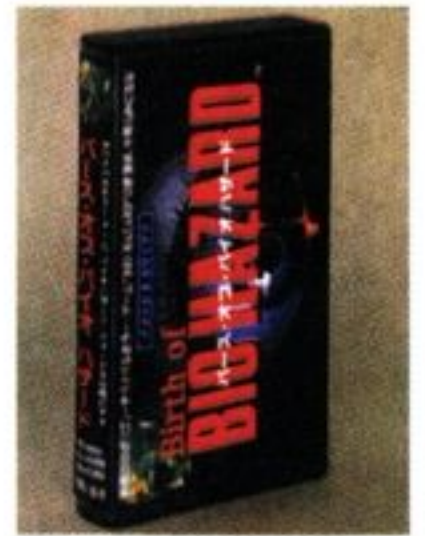
96' 동경 토이쇼 개최

유아용 장난감에서 비디오 게임까지 모두 한자리에 모이게 될 「96' 동경 토이쇼가 6월 6일부터 4일간에 걸쳐 개최된다. 일반 공개는 8, 9일 양일간으로 이번 쇼에는 최신 장난감이 350여종 출전된다. 입장료는 초등학생 이상은 모두 500엔으로 풍부한 이벤트가 준비되어 있다.

NEC 국제 채널에서는 쇼 개최중에 다케이 마사키 씨가 직접 그린 『동급생 ~ if』 오리지널 포스트 백을 선착순에 관계 없이 매일 300명에게 증정하며 탄생S 오리지널 포스트는 참가자 전원에게 증정한다.

기　　간 : 일반공개일 : 6월 8일(土), 9일(일)
개장시간 : 오전 9시 ~ 오후 5시 30분
관 람 장 : 일본 컨벤션 센타
입 장 료 : 초등학생 이상 500엔
(보호자 1명 당 미취학 아동 2명에 한애 무료)

바이오 하자드 공략 비디오 출시

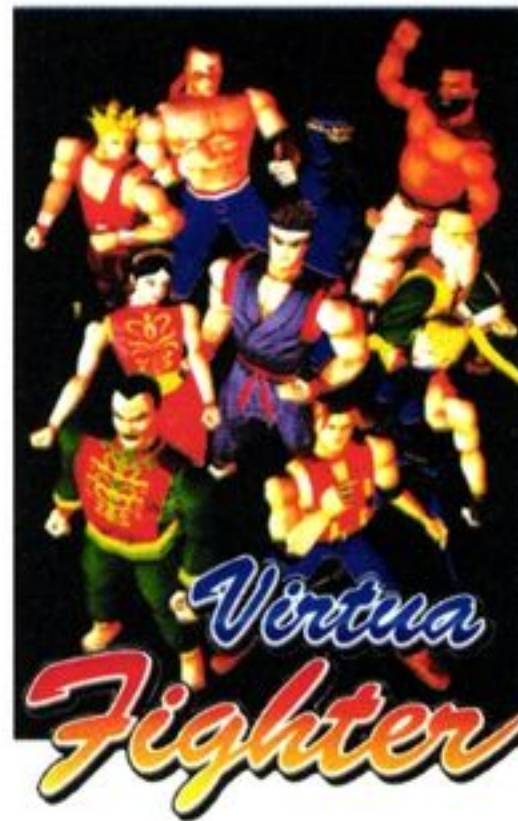
지난 3월에 발표되었던 호러 어드벤처 『바이오 하자드』의 공략 비디오가 지난 5월 21일 발매되었다. 사실 약간은 난이도가 어려운 편이어서 그동안 클리어를 해 보지 못한 사람도 꽤 있으리라는 생각이 들며 그런 분들에게는 좋은 소식인듯 싶다. 게임의 공략법은 물론 『바이오 하자드』의 분장장면도 들어있고 가격은 3,980엔이며 도시바 EM에서 출시하였다.

스트리트 화이터Ⅲ』 제작 발표

지난 3월 27일 개최된 캡콤의 신작발표회에서 『스화Ⅲ』가 제작된다는 사실이 알려졌다. 이날 발표회는 올해 캡콤에서 발표될 가정용 게임 소프트들이 발표되었다. 그런데 발표회의 마지막에 『스트리트 화이터Ⅲ』의 제작에 관한 발표가 있었던 것이다. 화면 사진은 물론 발매 시기나 게임의 내용에 관해서도 발표되었지만 우선은 제작이 결정되었다는 것 만으로도 스트리트 화이터의 팬들에게는 즐거운 소식이 아닐 수 없다. 챔프에서는 더욱 참신한 정보를 찾아 다음호에 공개하기로 하겠으니 기대해도 좋을 듯 싶다.

『스타 글래디에이터』의 개발 화면

디즈니의 최신 영화를 게임화한 『토이 스토리』

버철 화이터, 소프트웨어 대상 수상

매년 아스키 등의 협력사의 협찬으로 열리는 「일본 소프트웨어 대상」에서 게임관련 부문이라고 할 수 있는 엔터테인먼트 소프트웨어의 각 부분 수상작들이 결정되었다. 우선 부문대상에는 『버철 화이터2』가 결정되었으며 그 외에도 아스키의 『더비 스타리온Ⅲ』와 소니의 『점핑 플래쉬』 등이 우수상으로 결정되었다.

세가 나이츠 전용 콘트롤러 발매

『나이츠』 발표 이후 화제가 되고 있는 세가의 새로운 아날로그 조이패드가 드디어 그 모습을 공개했다. 사진은 아직 개발중의 것으로 현재 계속되는 개량 작업을 통해 사용하기 편리한 조작감을 최대한 실현시킬 것이라고 발표했다.

외형적으로도 신선미가 돋보이는 깜찍한 세가 멀티 콘트롤러는 나이츠와 동시 발매될 예정으로 가격은 3,800엔이다.

인기 라디오 프로그램이 게임으로

주인공 코코, 마법의 나라 바이랜드로부터 인간세계로 진행...

일본의 라디오 일본사가 매주 화요일 방송하고 있는 프로그램인 『마법소녀 팬지 코코』가 육성 시뮬레이션으로 개발된다. 물론 여러가지 게임 소스가 있겠지만 이렇게 라디오 프로그램이 게임화되는 것은 많지 않은 일이며 더구나 게임 기획부분이 취약하다고 할 수 있는 우리나라의 게임개발 환경에 비추어 볼 때 약간은 획기적인 일일 수도 있다. 어떤 아이템이든 그것을 게임으로 만드는 일본과 아이템 부족으로 허덕이는 우리나라의 갭의 차이는 어느정도일까.

동경 게임쇼 '96 개최

일본 최대의 컴퓨터 엔터테인먼트쇼인 「동경 게임쇼'96」이 8월 22에서 24일 3일간 개최된다. 지난해 11월에 설립된 일본 신생 게임 메이커 단체인 「CESA」의 설립 기념식도 겸하는 이번 행사에는 캐릭터샵 등을 열어 업계만의 행사가 아닌 일반 유저들을 위한 축제를 계획하고 있다.

입장권은 예매할 경우에는 일반 800엔, 초등학생 400엔으로 당일보다 일반은 200엔 초등학생은 100엔이 할인된다.

이외에 소장용 티켓으로서 포스터 크기의 대형 입장권이 특별 제작되어 500명에 한해 1600엔으로 한정 판매된다.

이날 행사에는 문화방송 「히로이 오우지 멀티 천국」의 공개 녹음과 인기 애니메이션 성우 미니 라이브, 게임 음악 밴드 라이브, 넌센스 퀴즈, 코스프레 콘테스트 등 다채로운 이벤트가 펼쳐진다.

N64 세부 공개

4월 23일 닌텐도가 개최한 '닌텐도64 전용 동시발매 소프트 공동 설명회'가 열렸다. 회장에서는 『슈퍼 마리오64』와 『파일럿 윙스64』의 최신 정보 이외에도 닌텐도64가 전시되어 각 세부사항을 관찰할 수 있었다.

이번에 밝혀진 것으로는 앞의 두 가지 게임 시스템과 화면 등의 데모 플레이를 수록한 비디오 상영과 닌텐도64 본체에 관해서는 제품의 패키지와 콘트롤 패드 등의 별매 옵션 등이 공개되었다.

비디오 단자가 없는 TV에서도 OK! RF스위치와 RF모듈레이터

현실과 가상의 합체 이룩한 남코의 최신기술!

남코와 올림퍼스 광학공업이 협력하여 헤드 마운트 디스플레이(이하 HMD)를 개발하였다. 이 HMD가 종래의 HMD와 다른 점은 HMD에 탑재되어 있는 CCD카메라가 촬영하는 실사영상과 남코가 개발한 3DCG기판, 시스템 슈퍼22가 만드는 CG영상을 리얼타임으로 합성시킨다는 것이다. 결국 게임의 세계와 현실의 세계가 합체된 영상을 체험할 수 있는 기술인 것이다. 이 시스템을 탑재한 1탄 게임 남코의 최신 대형 체감 시뮬레이터 『화이어볼(가칭)』은 올 여름경 남코가 이케부쿠로의 선샤인 시티 내에 오픈할 예정인 테마파크의 주력 어트럭션이 될 예정이다. 게임의 내용은 360도로 펼쳐진 가공세계 속에서 최신예 헬기를 타고 적을 파괴해 가는 것이며 플레이어는 이 HMD를 사용해서 옆의 동승자와 가상공간 안에서 서로 볼 수 있으며 앞으로 이런 시스템의 게임이 보편화 될 날도 머지 않은 듯싶다.

남코의 최신 HMD

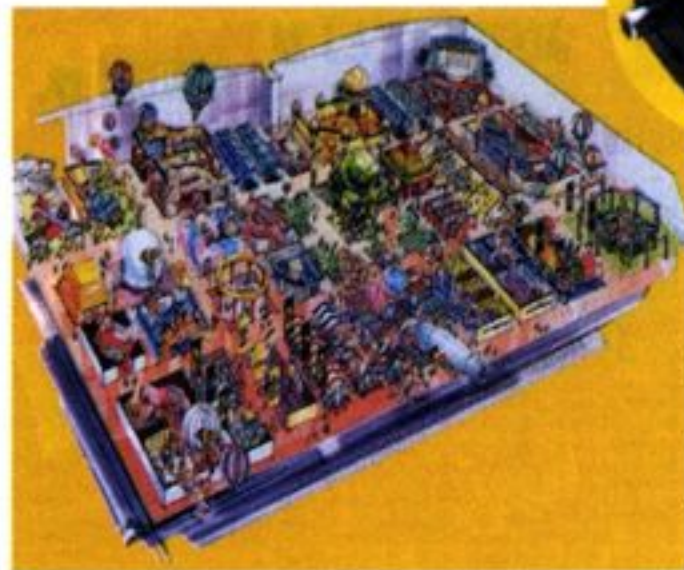
화이어볼(가칭)

버철 화이터, 애니메이션 비디오 출시

세가의 애니메이션 비디오 『버철 화이터』 Vol 1,2(각 88분/ 4,800엔)와 『소닉 더 헤지혹』 Vol 1,2(각 30분/ 3,900엔)이 지난 5월 31일 발매되었다. 렌탈 버전에서는 볼 수 없었던 보너스 영상도 들어 있기 때문에 또 한번 버철 화이터 팬들을 열광시킬 소식이다.

미니 컴보이 이제는 진짜 주머니에 들어간다

미니 컴보이의 신기종이 닌텐도에서 발매될 예정이다. 그 이름은 『겜보이 포켓』. 본체의 크기는 가로 78 X 세로 128 X 두께 25 밀리미터로 종래의 미니 컴보이보다 훨씬 작아졌다. 그러나 화면의 크기는 가로 47 X 세로 34로 종래형과 다름이 없으며 새로 개발된 STN 도트매트리스 액정을 사용함으로써 한층 보기 쉬워졌다. 이 『겜보이 포켓』은 올 7월 21일 발매될 예정이며 가격은 6,800엔이다. 별매품으로는 건전지 충전기와 팩세트로 가격은 3,500엔으로 본체와 동시에 발매될 예정이다.

오른쪽이 신기종 미니 컴보이인 『겜보이 포켓』이다. 알카리 건전지를 사용한 경우 연속 사용시간이 8 - 10시간 정도나 된다

PS 한국 진출 진상과 양보없는 소니의 손익 계산

지난달 신문, 게임지를 비롯한 언론 매체에서 PS의 한국 진출에 관한 기사가 나가고 챔프 편집실에 많은 독자들로부터 문의 전화가 걸려왔다. 정말 7월에 PS가 정식 발매되는지 가격은 어느정도 선인지, 미국 PS가 들어오는 건 아닌지, 여러가지 궁금한 게 많으니 7월호에는 좀 더 확실한 정보를 달라는 얘기였다. 최근 용산 매장을 찾으면 PS 중고를 거의 구할 수 없을 정도로 PS의 인기가 상승가도를 달리고 있다. 하지만 PS가 빠르면 6~7월에 국내에 들어온다는 소문이 무성해지면서 많은 사람들을 갈등하게 만들었다. 한편에서는 조금 더 기다렸다가 정식 발매되어 가격이 내리면 사려고 생각하고 있는 유저들이 점점 늘어나고 있다. 그렇다면 PS 정식 발매가 어느 정도의 가능성을 가지고 있는 것인지 가능성이 없다면 앞으로 어느 정도의 시간이 더 걸릴 것인지, 챔프 스탭의 취재 내용을 통해 PS를 둘러싸고 있는 제반적인 문제점들을 검토해 보았다.

PS 진출의 걸림돌 '수입선 다변화'

우선 최근 매스미디어에서 '수입선 다변화 제도'가 7월 1일부로 폐지된다는 뉴스가 부각되고 있어 많은 전자 업계 관계자들은 대책마련에 골몰하고 있다.

수입선 다변화 제도란 어떤 일정 품목이 한 국가에 의존하는 비중이 지나치게 편중되는 것을 막고자 하는 것으로 가장 의존도가 높은 나라에서 들어오는 상품을 규제하는 것이다. 게임기를 예로 들면 무조건 일본이라 안된다는 것은 아니다. 현재 한국 게임 시장을 보면 거의 일본산이 판을 친다고 해도 과언이 아닐 정도로 다른 나라 게임기는 거의 찾아볼 수 없다. 때문에 게임기에 있어 수입 다변화 대상국은 일본이 되는 것이다. 만일 우리 나라 유저들이 미국 PS나 미국 새턴을 거의 지배적으로 즐기고 있다면 일본에서의 수입이 자유로워지는 대신 미국 게임기가 수입 다변화 제품이 되어 수입이 금지되는 것이다. 이 제도는 특정 나라가 특정 상품을 이용해 무기화할 수 있는 것을 우려해 같은 상품을 생산하는 다른 나라로 수입선을 돌리자는 취지에서 생겨난 제도이다.

그렇다면 수입 다변화 제도가 폐지되는 것과 플레이 스테이션의 한국 진출과는 어떤 관계가 있는 것일까?

원산지 표시가 의미하는 것은?

현재 SCE는 한국의 어느 한 기업을 선정해 PS 소프트와 하드웨어를 정식으로 발매한다고 발표했으며 그 시기는 7월쯤이 될 것이라고 했다. 그렇다면 지금껏 한국에는 PS를 발매할 의사가 전혀 없다고 한지 불과 몇달 안되어 다시 PS 한국 진출을 꾀하고 있는 것은 무슨 연유일까? 혹시 앞에서 말한 수입선 다변화 제도 폐지와 무슨 연관이 있는 것을 아닐까. 그것은 결국 완전 수입 개방을 의미하는 것과 조금도 다르지 않다. 또한 기존의 원산지 규정에서는 일본의 부품으로 미국 시장에서 조립했을 경우 부품의 35% 이상이 일본 것이면 일본제로 인정되었다. 하지만 이제 원산지 표시 규제도 해제되어 앞으로 최종 생산국가가 원산지로 등록된다고 한다. 결국 일본의 모든 반도체와 부품을 사용해 대만에서 단순히 조립만 해도 그것은 대만제가 되어버린다는 것이다. 때문에 이 원산지 표시라는 것도 결과적으로 수입 개방을 뜻하는 것이라고 볼 수 있다.

그렇다면 앞으로 일본 전자 제품이 정상적인 루트를 통해 공공연하게 판매되면 한국에 미치는 경제적 손실은 어느정도일지 생각해 보지 않을 수 없다. 지금 국내 오디오나 일부 가전 제품들은 서서히 가격인하에 들어가 7월부터 시행될 다변화 제도 폐지에 대비하고 있다.

하지만 그 대상 품목은 순위별로 선정되면 우선적으로 폐지될 것이며 게임기는 97년 하반기나 되서야 풀릴 것이라고 한다.

Play

수입여종이 되는 다변화 품목에서 순위에 따라 규제가 풀리는 것과 그 순위라는 것이 어떤 기준에 따라 정해 지는지에 대해 설명하면 다음과 같다.

우선 산업 환경에 부응해 가장 시급하게 규제가 풀려야 할 품목을 선정해 일정 기간 동안 그 순위에 따라 수입선을 자유롭게 풀어주는 것으로 게임기 품목은 거의 마지막 단계에 해제될 품목으로 선정되어 있다. 때문에 7월 1일 다변화 제도가 폐지된다고 해도 게임기에 한해서는 전혀 관계없는 일이라고 할 수 있다.

득을 우선으로 하는 소니전략

그러면 SCE가 7월에 맞춰 PS를 한국에서 발매한다고 발표한 의도는 무엇이고 만약 발매가 된다면 어떤 경로를 통해 유입될 것인가?

예를들어 지금 삼성 새턴을 보면 세가 새턴의 보드를 수입해 와서 간단한 부품은 국산을 사용해서 함께 조립하는 과정을 거쳐 판매되고 있다. 그러한 재공정이 필요한 것은 게임기에 있어 완제품이 직수입되면 위법이 되므로 정식적인 루트를 찾기 위한 방법이 바로 그것이다. 삼성은 하드웨어는 널리 공급하고 소프트웨어를 판매하는 것으로 이익을 얻으

려는 전략을 기본으로 하고 있다. 전문가들은 PS가 한국에 들어오면 200억 시장은 거뜬할 것이라고 예상하고 있다. 이것은 실로 놀랄 만한 수치가 아닐 수 없다. 지금 대기업들은 황금알을 낳는 거위인 PS의 판권을 얻기 위해 혈안이 되어 있다. 하지만 엄청난 수익율을 예상하는 PS가 순순히 한국의 기업을 통해 하드웨어와 함께 소프트웨어까지 고스란히 들어오지는 않을 것으로 예상하는 사람들이 많다. 위에서도 설명했듯이 하드웨어는 별로 이익이 되지 않는다. 때문에 SCE는 소프트웨어에 한해서는 자사에서 유통시키는 방법을 택하고 별볼일 없는 하드웨어는 한국 기업 중에 하나를 선정해 떠맡길 심산을 하고 있는 것이다.

SCE의 플레이 스테이션이 한국으로 진출하기 위한 경로는 여러가지로 예측해 볼 수 있다.

소니는, 소프트웨어만

우선 수입선 다변화가 폐지되지 않는 상태에서 한국 진출을 꾀한다면 기본적으로 하드웨어를 조립할 수 있는 공장을 선정하고 소프트웨어는 SCE의 자회사라고 할 수 있는 소니뮤직 코리아에게 넘겨주는 방법이 있다.

소니뮤직은 일본 회사로 음반 전문 유통사이다. 때문에 하드웨어는 타 업종으로 분류되어 유통에 많은 제약이 따른다. 타업종을 판매하는 것은 타 업종의 매출액이 10%를 넘지 않는 범위 내에서는 가능하지만 PS 하드웨어를 유통하게 되면 그 선을 넘어설 것은 뻔하기 때문이다.

하지만 하드웨어가 정식으로 보급되지 않는 상황에서 소프트웨어만 판매하는 것은 불가능하다. 하드웨어만이라도 취급하겠다고 나서는 곳이 있으면 다행이겠지만 그리 간단하게 타산성 없는 사업을 가지고 모험을 할 기업은 흔치 않을 것이다. 때문에 수입선 다변화가 풀리지 않는 상황에서 소니뮤직에서 소프트웨어 판권을 가지게 될 것이라고는 장담할 수 없는 일이다.

H/W, S/W 판권 이행

또 다른 방법은 한국의 기업에게 소프트와 하드웨어 판권을 모두 넘겨주고 로얄티 만을 챙기는 것도 생각해 볼 수 있다.

만일 수입선 다변화가 해제되면 SCE는 아무 복잡한 절차없이 하드웨어와 소프트 웨어를 동시에 원하는 물량만큼 공급하게 될 것이다. 현재 한국에 유통되는 PS는 모두 보따리들에 의해 유입된 것으로 중간 이윤이 상당히 부풀어 고가 게임기가 돼버렸지만 그런 절차를 통해 오늘에 이르렀고 현재 잠정 집계되는 엄청난 PS 보유자들은 모두 그러한 유통 경로를 통했음이 분명하다.

PS 직배가 공식화되면 한국 게임 시장은 더욱 비대해질 것이며 SCE측에서도 그동안 단순히 한국 보따리들에게 판매하는 수준을 넘어서 엄청난 수익을 남기게 될 것이다.

한국 PS 유저들의 입장에서 보면 기존의 가격보다 훨씬 저렴한 가격으로 게임기와 소프트웨어를 구입할 수 있으니 반가운 일일지 모른다.

하지만 시야를 넓혀 국가적 차원으로 보면 그것이 분명 최선의 방법은 아닐 것이다. 똑같은 가격으로 제품을 구입하게 된다면 이왕이면 우리 기업에서 이윤을 남기는 쪽으로 최종 결정이 났으면 하는 것이 대다수 유저들의 바람일 것이다.

Station

미국 PS와 일본 PS의 차이

우리는 흔히 미국 PS, 일본 PS, 하는 말을 자주 사용한다. 하지만 그 차이점을 알고 있는 유저들은 그리 많지는 않을 것이다.

우선 이 두가지 PS는 SCE라는 하나의 기업에 속해 있는 법인 회사로 한 아버지의 밑에 있는 두명의 자식으로 생각하면 간단하다. 어느쪽이 더 우월하다고 말할 수 없이 미국에 있는 PS나 일본에 있는 PS나 동등한 입장에 있는 것이다. 서드파티들도 하나의 타이틀을 만들어 이 두가지 타입의 PS에 모두 어필할 수 있으면 동시 발매되는 것이고 그렇지 않는 것들은 오리지널 타이틀로 일본 PS만의 타이틀과 미국 PS만의 타이틀이 생겨나는 것이다.

PS가 두가지 타입의 하드웨어와 소프트웨어로 분리되는 것은 주파수 문제와 아시아권과 유럽권의 게임 유저들의 취향이 다르다는 것에 원인이 있다. 같은 PS 하드웨어지만 미국 PS와 일본 PS 사이에서는 호환이 불가능하다. CD 케이스 안을 보면 알 수 있겠지만 일본 타이틀에는 주파수 방식이 NTSC라고 씌어있고 미국 타이틀에는 PAL이라고 씌여져 있다. 이것은 간단히 말해 주파수 방식의 차이인 것이다. 하지만 한국에서는 이 두가지 주파수 모두 통용된다. 때문에 취향에 맞게 하드웨어와 소프트웨어를 선택할 수 있다. 한국에서는 이 두가지가 모두 통용되지만 서로 호환되지는 않는다.

의문의 M사 발표 후 한달

지난달 PS 한국진출에 대한 소문 중에서 가장 표면적으로 들어났던 M사는 과연 어떠한 근거로 PS와 판권 계약이 기정사실화된 것처럼 여러 매체에서 보도되었던 것일까?

현재 한국 다수의 기업에서 일본 SCE와 정식적인 PS 판권 계약을 원하고 그에 따른 사업안과 신청서를 제출한 기업들이 있는 것은 사실이다. 또 최근에 와서 SCE도 한국 진출에 대해 구체적인 방안을 모색해 오고 있는 것도 물론 근거 없는 얘기는 아니다. 하지만 SCE가 자신들의 실속만을 고집하고 한치의 양보도 하지 않는 한 PS한국 진출은 무산될 가능성이 높다. 한국에서 PS가 정식 유통되면 200억 시장은 거뜬하게 소화할 수 있을 것이란 것도 모두 SCE가 추청한 집계일지 모른다. 소문의 M사는 하드/소프트웨어를 동시에 원하고 있고 소니뮤직은 소프트웨어만을 고집하고 있는 실정이다. 현재는 섯부른 공개로 M사만 곤경에 처해 있는 상태라고 할 수 있다.

간단히 말해 PS가 한국에 들어오지 못하고 계속해서 루머만 뿌리고 있는 것은 바꿔 말하면 SCE가 한국 진출은 하되, 손해는 보지 않겠다는 통산이다. 97년 하반기가 되면 게임기도 자연적으로 수입 규제가 풀리게 될 것이라고 하니 서둘러 PS를 내놓아 손해보는 장사를 할 필요가 없다는 것이다. 운좋게 97년 전에 하드웨어만이라도 하겠다고 나서는 업자가 있다면 수입선 다변화 제도가 풀리기 전에 PS가 정식 유통될 가능성도 있다. 하지만 그들의 낚시밥이 되어 15%의 특별세를 감수하며 일본 PS를 명목상의 한국 PS로 재조립해 줄 것을 자청할 기업이 그 어디에도 없다는 데에 문제가 있다.

지나친 상품성으로 전락되는 캐릭터 소프트

『캐릭터 소프트 = 졸작』이라는 공식은 패밀리 시대부터 유저들 사이에서 암암리에 정착된 것이다. 대체로 게이머들에게 질문해 보면 "쉽게 질린다"나 "괜찮은 것도 있지만 대부분이 졸작이다"라고 말한다. 어쩌다 이러한 생각들이 게이머들의 머리속에 자리잡게 됐는지는 몰라도 쉽게 바뀌기는 힘들 것이다. 인기 캐릭터를 이용한 상품전략의 하나로 꼽히고 있는 캐릭터 소프트. 과연 인기최저의 본질적인 이유는 어디에 있는 것일까?

캐릭터 소프트란 무엇인가?

여기서 말하고자 하는 캐릭터 소프트란 대다수의 사람들이 알고 있는 인물이나 만화의 주인공 등을 게임에 등장시키고 그 캐릭터들에 연관된 시나리오를 이용함으로 팬들을 자극하여 판매하려는 소프트웨어를 말한다. 캐릭터 소프트 메이커로 가장 유명한 곳은 누가 뭐라해도 반다이. 이 반다이는 모두들 잘 알고 있는 슬램덩크나 드래곤 볼Z 등의 판권을 슈에이사(集英社)와 공동으로 가지고 있어 동명의 게임을 다수 제작, 발매했다.

게임이란 자신이 주인공과 일체, 혹은 감정이입에 의해서 플레이어가 주인공이 된 듯한 느낌을 가지게 한다. 때문에 자신이 좋아하는 캐릭터나 유명인물이 게임의 주인공으로 등장한다면 누구라도 한번쯤은 관심을 가지게 되고 그 게임을 다시금 생각하게 된다. 이러한 점을 노리는 캐릭터 소프트는 어찌보면 소프트웨어계의 사기꾼일지도 모른다.

상품성과 인기도의 딜레마

건담, 세라 문, 드래곤 볼Z, 울트라맨… 이렇게 「정평」이 나있는 캐릭터들이 등장하는 소프트 이외에도 다양한 종류의 캐릭터 게임이 시장에 많이 뿌려져 있다. 판매순위 BEST 10에 종종 얼굴을 내미는 등 게이머들에게 인기도 높다. 그러나 한편으로 "캐릭터의 매력에 지나치게 의존하고 있다.", "게임으로는 별볼일 없는 것 투성이다." 라는 유저들의 불만 또한 높은 것이 사실이며 「졸작 게임의 온상지」라는 쓰라린 이야기마저 듣고 있다.

본래 캐릭터 게임은 만화나 애니메이션 등의 매체에서 치열한 경쟁을 뚫고 살아남은 인기작을 기본으로 제작을 한다는 점에서 오리지널 게임보다도 상당히 유리한 위치에 올라서 있는 게임 장르임에 틀림없다. 그렇다면 어째서 원작의 매력을 최대한 살린 게임이 그토록 적은 것일까?

캐릭터 게임의 일반적인 제작과정은 애니메이션 판권을 가진 회사와 게임화 판권계약을 맺은 후 소프트 하우스는 기획안을 제출, 애니메이션 회사의 OK사인을 받은 후 소프트 하우스는 제작을, 애니메이션 회사는 정기적인 체크를 하게 된다. 그리고 소프트가 발매될 시기는 애니메이션 프로가 한창 인기를 누리거나 분위기가 고조되어 가는 중,후반부가 된다(로보트 대전과 같은 경우에는 시간적 제약은 심하지 않지만 제각기 로보트 애니메이션의 판권 계약을 해야하기 때문에 시리즈 첫번째 작품의 제작때에는 상당한 시간이 걸렸다). 보통 게임 개발에 소요되는 적당한 기간은 1년. 일반적으로 애니메이션이 방영되는 기간도 1년이다. 방송기획 당초부터 개발을 시작하면 시간적으로도 문제가 없다.

그러나 캐릭터 게임에는 오리지널 게임에는 없는 「게임중의 캐릭터가 원작의 설정에 어울리는지 아닌지」의 체크 작업이 추가되어 있다. 또한 오리지널 게임이라면 누구라도 사겠지만 원작의 캐릭터가 마음에 들지않아 사지 않는 경우도 발생하게 된다. 여기서 팬들을 노리는 히트작을 만들 수는 있어도 대중적으로 대히트를 시키기가 상당히 어렵다는 결론이 나오게 된다. 거기에 모든 방송이 1년동안 계속되는 것이 아니기 때문에 관계자가 원작을 사랑하는 정도나 게임 디자이너가 원작에 조예가 깊고 개발에 파고들 정도로 작품을 만들지 않는다면 개발시간이 부족하다는 딜레마 현상이 일어난다.

캐릭터 게임이란 부류의 제작이 기존의 게임 캐릭터를 원작의 캐릭터로 변경시킨 것만으로도 완성된다는 안이성을 생각하면 이 만큼 엉성하게 제작되는 장르도 드물다는 생각을 갖게 될 것이다. 이러한 것들이 일단은 표면적으로 드러나는 「캐릭터 소프트=졸작」이라는 공식의 첫번째 원인이 아닐까 생각된다.

작품성에 의존한 전략을…

보편적으로 캐릭터 소프트의 제작자는 작품성에 비중을 두느냐와 상품성에 비중을 두느냐의 갈림길에서 방황하게 된다. 그리고 두 요소를 적절하게 배합했을 때 캐릭터 소프트의 명작은 탄생한다. 그 대표적인 예로는 반프레스토의 슈퍼 로보트 대전 시리즈를 들 수 있다. 폭넓은 팬의 확보를 위해서 과거의 영웅들을 시작으로 현재의 영웅까지, 그리고 한 시리즈에 그치지 않는 여러 애니메이션의 영웅들을 대거 투입하고 그에 걸맞는 심도있고 복잡하면서도 긴장감 넘치는 스토리. 이러한 요소들에 절대로 뒤지지 않는 높은 전략성. 어중간한 히트작이 아닌 대히트작임에 분명한 로보트 대전 시리즈는 작품성과 상품성의 틈새에서 한쪽으로 기울거나 바둥거리지 않는 캐릭터 소프트의 대표자일 것이다.

차세대기의 소프트가 시장을 점령해가고 있는 지금 그들 소프트 군단 속에도 캐릭터 소프트는 상당수 존재하고 있다. 그렇다면 차세대기로 바뀌면서 그 인식이 변하였는가? 그렇지는 못했다. 그것은 제작조건은 조금도 달라지지 않았기 때문이기도 하지만 한편으로는 차세대기에 크나큰 기대를 했던 유저들에게도 있다. 어쨌든 지금에 있어 캐릭터 소프트가 인정을 받기 위해 가장 중요한 요소라면 캐릭터에 의존하는 상품전략 보다는 원작을 계승한 탁월한 작품성을 중시해야 할 것이다.

INTERVU 윤용기 INTERVU

"게임 제작 고국에서 하고 싶습니다!"

윤용기(ACCOLADE 디자이너, 66년생 만29세, TEL : 미국415-440-1875)

윤용기씨는 본지에 소개된 적이 있는 이한종씨의 기사를 보면서 언젠가 함께 일해 보고 싶다는 말을 했다. 그는 또한 한국인의 대규모 소프트웨어 제작사를 꿈꾸고 있다. 챔프로 대작게임을 다량 출생시킨 「ACCOLADE」의 디자이너 윤용기씨를 만나 보았다.

『하드볼』로 유명한 IBM PC 게임 제작사이며 현재에는 플레이 스테이션의 소프트에도 참여하고 있는 「ACCOLADE」사에 한국인 디자이너가 일하고 있다는 사실을 아는 사람은 그리 많지 않을 것이다. 최근 신 프로젝트인 『DEAD LOCK』에 참여하였으며 동서게임채널을 통해 한글 버전이 출시될 예정이어서 한국인이 참여한 유명 소프트를 직접 만나볼 수 있을 기회를 가질 수 있다는 사실만으로 가슴 뿌듯함을 느꼈다.

"한국인이 게임 시장을 제패하는 날은 올겁니다. 여러 곳에서 활동하고 있는 한국인 게임 프로그래머들이 한자리에 모여 세계에 내놓아도 손색이 없는 대작을 만들고 싶습니다."

91년 서울예전 졸업 후 미국으로 유학 아카데미 오브 아트 칼리지에서 일러스트레이션을 전공, 94년도에 졸업, 같은해 아카데미 오브 아트 칼리지의 대학원에 진학하여 93년에는 세가의 메가 드라이브 게임 일러스트담당으로 입사하여 국내에도 잘알려진 『X-맨 2』등의 작업에 직접 참여하기도 한 베테랑이다.

그외의 궁금한 점을 챔프기자가 직접 물어 보았다.

1. 앞으로의 꿈은?

첫번째는 최고의 아티스트가 되는 것이고 더나아가서 게임산업에 종사하는 사람들이라면 나를 알만큼(?) 명성을 얻는 것입니다. 노력을 많이 해야겠죠?(하하하).

두번째 꿈이라면 우리 한국인들과 계속 연결을 해서 기회가 된다면 유능한 프로그래머, 게임 디자이너, 제작자 등 게임과 관련된 분들을 알고 싶고 언제가 될지는 모르지만 이런분들과 같이 일을 하고 싶습니다. 물론 그러기 위해서는 게임에 관심이 있는 자본가가 꼭 있어야 될 겁니다. 이곳에서 만드는 게임 제작비를 비교해 봐도 한국에서도 누군가가 제작비를 후원해 준다면 한국인의 우수성으로 보아 세계적으로 히트할 만한 게임을 만들 수 있으리라 생각합니다.

2. 자신만의 장기나 취미는?

모든 종류의 스포츠, 특히 볼링을 들 수 있으며 현재 샌프란시스코의 한인 볼링회 임원입니다. 공으로 하는 운동이라면 뭐든지 자신있으며 기타나 키보드 등의 악기 연주도 좋아합니다.

3. 개인적으로 좋아하시는 게임 장르는?

액션, 어드벤쳐와 격투 게임입니다.

4. 가장 기억에 남는 게임이 있다면?

플레이 스테이션의 『바이오 하자드』가 현재는 가장 기억에 남습니다. 개인적으로 추천할만한 게임이라고 생각합니다.

5. 전문가의 입장에서 그 게임을 간단히 소개해 주세요.

제 생각으로는 이 게임은 여태까지 만들어진 모든 게임들 중 베스트에 속하는 게임이라고 생각합니다. 이 게임은 다분히 「어론 인 더 다크」의 영향을 받은 것이 분명하지만 스토리나 그래픽에 대해서는 타의 추종을 불허한다고 봅니다. 플레이 스테이션을 가지신 분들이라면 꼭 소장할만한 게임입니다.

기본적으로는 인터랙티브 호러 무비입니다. 이 게임은 Two Playable characters가 있는데 두 캐릭터의 스토리가 다르고 각각의 스토리 또한 방대합니다. 자세한 내용은 한국에서도 소개가 됐으리라 생각하고 이만 생략하겠습니다.

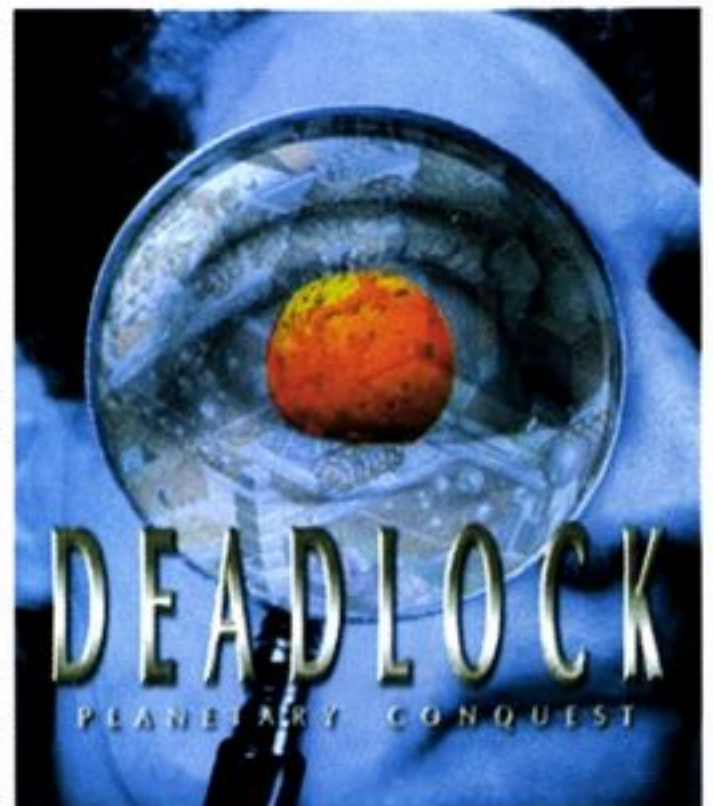
6. 한국에서 제작한 게임을 해 보신 적은 있으십니까?

죄송합니다만 아직 없습니다. 데모버전은 약간 해본 적이 있지만… 데모버전을 보고나서 느낀 점은 제 생각보다는 한국 시장도 많이 성숙해 있다는 느낌을 받았습니다.

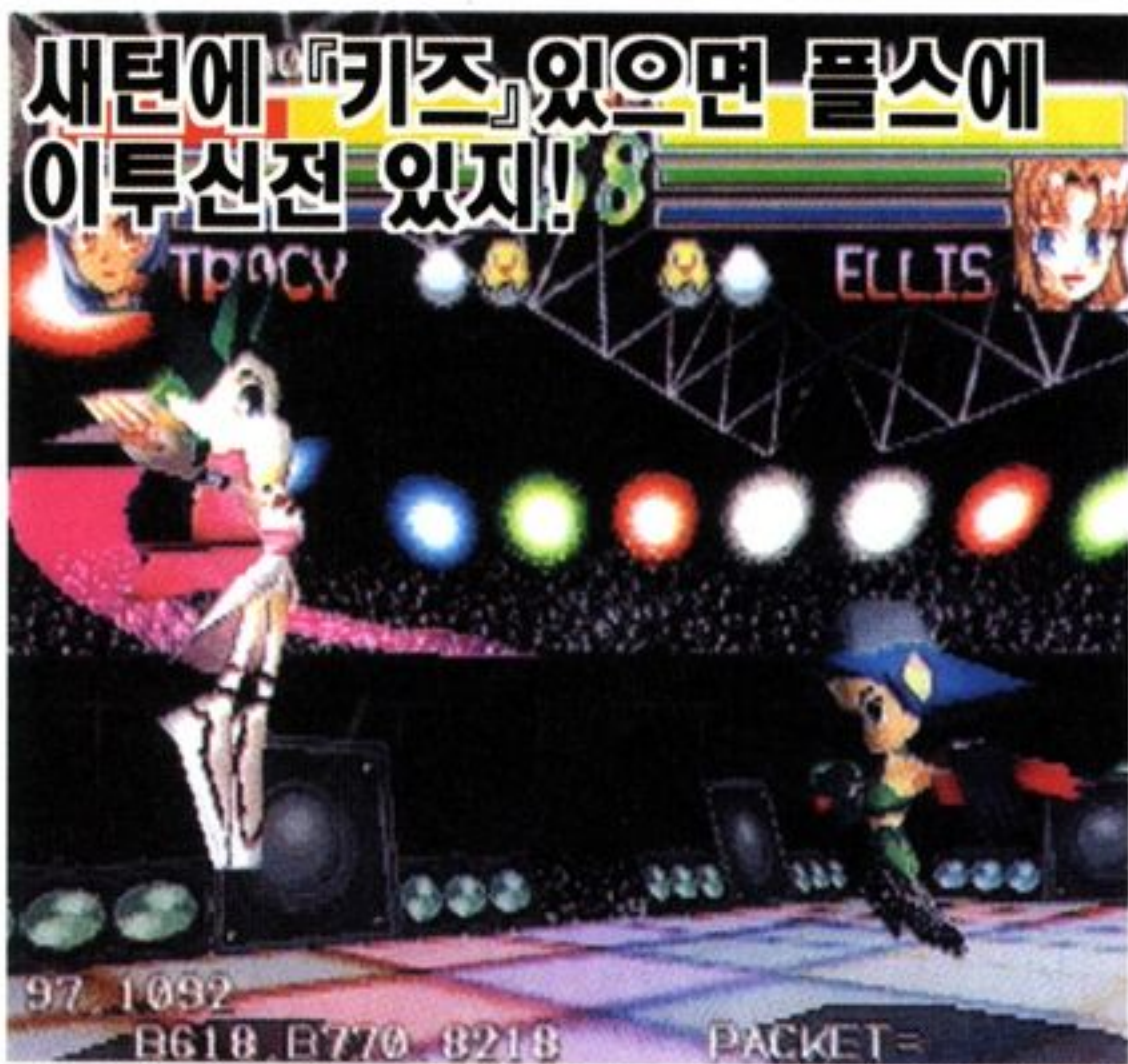
7. 저희 게임챔프를 보시고 한마디…

재미있어요. 정기구독 방법 좀 알려 주세요.

8. 『하드볼6』에 관한 소식은 없는지요.

『하드볼6』는 물론 만들고 있습니다. 확실지는 않지만 완전한 3D 게임이 될 것 같습니다. 아직 기획

윤용기씨가 직접 작업에 참여했던 『DEADLOCK』

이투신전 (이등신전)

그간 아케이드용 게임으로 새턴용 게임으로, 그리고 PS용 게임으로 등장했던 「투신전」의 새로운 시리즈가 새로운 스타일로 그 모습을 탈바꿈하여 등장한다! 마치 버파 키즈처럼 머리가 큰 SD 캐릭터들이 다가오고 있는 것이다!! 아직, 발매일 등 상세한 부분까진 밝혀지지 않았다! 그러나 국내 최고의 게임지 챔프에서는 자신있게 이투신전의 베일을 벗긴다!!

내용까지 파워 업된 투신전 시리즈의 최신작

윽!! 이 기사를 읽지 않고 먼저 그림만 훔쳐본 독자 여러분들 중에는...

"아니.. 이 게임, 세가사의 버파 키즈처럼 머리만 크게 만들어 놓고 게임은 그대로 베낀 것 아니야? 뭐!! 그런 게임이 재미있을 라구.." 라고 냉담한 반응을 보일 지 모른다!!

그러나 그것은 큰 착각!! 버파 키즈처럼 버철 화이터2의 시스템에다가 캐릭터만 SD 캐릭터화해서 표정 몇가지 붙인 그런 게임과는 일단 차원부터 다르다는 것을 말해둔다.

이 게임도 역시 등장하는 캐릭터들이 SD 캐릭터임에는 틀림없다. 그러나 내용은 투신전 2와는 전혀 다른 분위기로 연출된다. 일단 게임의 배경이 되는 곳이 전작과는 사뭇 다르다.

투신전 2

장엄한 분위기... 멋진 폴리곤 연출이 돋보인 게임이다

아니 이렇게 변하다니!

오호!! 타카라사의 새로운 시도이군!! 최근에 SD가 인기인가?

전작 투신전 2는 각 캐릭터들의 특징이 있는 다양한 스테이지였던 것에 반해 이 게임의 무대가 되는 것은 「타카라 학원」이라고 하는 학원이 무대이다. 타카라사에서 제작한 게임이기 때문에 역시 타카라 학원이란 말인가? 아무튼 이 학원에서는 학원 축제가 열린다.

이 축제에 에이지, 엘리스, 소피아, 트래시 등과 아직 공개되지 않은 4인의 캐릭터가 각자 콘서트(공연)를 하기 위해서 축제에 참가한다. 과연 누구의 공연이 잘될 지는 모르지만, 이 공연이 문제가 되어 싸움이 벌어지게 된다.

뭐!! 스토리는 다른 액션 게임처럼 근사하지는 않지만, 일단 스토리가 전작과 연결되지 않는다는 점에서 또, 아주 색다른 차원의 스토리 전개라는 차원에서 이 게임은 「투신전 외전」에 가깝다! 근데.. 스토리 전개가 조금 유치한 것은 사실이다!

엘리스
어휴, 귀여워!! 정말 앙징맞은 모습이다. 자신의 콘서트를 개최하기 위해서 이번에도 죽도록 싸운다나?!

날아가는 모습이 너무 귀엽다. 그러나 쨉! 일러스트 밖에 보여줄 수 없다는 것이 마음이 아프다!!

이것이 바로 이투신전의 특징이다

자! 앞에서 말했듯이 이 게임이 전작과 달라진 점이 있다면 어떤 것이 달라졌단 말인가? 정말로 버파 키즈처럼 캐릭터만 SD화한 것 이외에 무엇이 달라졌단 말인가? 그 비밀을 지금 풀어드리겠습니다. 어이, 코는 풀지마세요!

하나...
캐릭터의 움직임이 이상하다?!

캐릭터가 줄어들었다가 늘어났다가 한다?.. 무슨 말인지 독자 여러분 잘모르시겠지요? 일명 「마임 시스템」. 이 시스템 채용으로 이 게임의 다양성은 더욱 폭발적이다. 연속기로 상대방을 공격하면 캐릭터가 자동적으로 기분이 좋아져 "쭈우욱..." 늘어난다.

실제 격투 게임에서 상대방을 필살기로 공격할

때, 또 그것이 연속으로 먹힐 때, 기분은 최고이다. 그 표현을 캐릭터가 대신해 주는 것이다.

음! 지금 너무 오버하는 것 아니예요? 그러나 볼 때는 정말 기분이 끝내 준다

트레시양, 어디가 발이고, 어디가 손이야? 기분이 좋아 손이 쭉 늘어난 모양

그러나 이 마임 시스템은 더욱 특징적인 모습을 가지고 있다. 마임 시스템을 다르게 표현한다면, 「기술 합성 시스템」이라고 할 수 있다. 이 시스템의 채용으로 하나의 동작(A)이 진행되고 있을 때 처음과는 다른 동작(B)을 입력하면 A와B가 혼합되는 것이다. 정말 획기적이라고 할 수 있는 이 시스템은 필살기를 걸고 나서 뒤로 가서 다시 공격을 할 수 있는 등 여러가지 커맨드를 같이 사용할 수 있게 되었다.

위에서 필살기를 변화시키는 3개의 패턴을 보았지만, 이것 이외에도 가능한 조합은 무수히 많다. 또한 측면으로 공격하는 방법도 있고, 여러가지 기술을 섞어서 공격하는 것도 있다. 정말 이 게임.. 너무 공격적인 게임으로 탈 바꿈한 것같다. 아무튼 파워는 정말 만점이다.

둘...

앵글 변화도 색다르다.

아무리 뛰어난 시스템을 탑재한 게임이라고 해도 어떤 시점으로 게임을 잡을 것인가.. 하는 부분에 있어서 실패를 한다면 그냥 평번한 게임에 지나지 않을 것이다. 이번 투신전 시리즈는 앵글 잡는 법도 아주 색다르다.

전작의 경우는 오로지 측면에서 앵글을 잡았는데, 이번 시리즈에서는 캐릭터들이 점프를 할 때 앵글을 밑에서 잡았다.

이것이 무엇을 의미하느냐.. 전작의 경우 캐릭터들이 점프를 할 때도 똑같이 앵글을 잡아 박진감이 떨어진 반면, 이번 시리즈는 앵글 자체에도 높낮이 개념이 확실히 표현되었다는 것이다.

와.. 저렇게 높이 뛰다니. 이번 시리즈에서는 앵글의 각도의 변화를 주어서 게임이 더욱 리얼하게 바뀌었다. 웅!! 근데.. 엘리스.. 팬티 보여!1

아파요, 그만 하세요! 조금 이상한가?

셋...

만화적인 연출에 주목

대전 액션 게임 중에서 가장 사실적인 게임으로 많은 사람들은 버철 화이터 시리즈를 뽑는다.

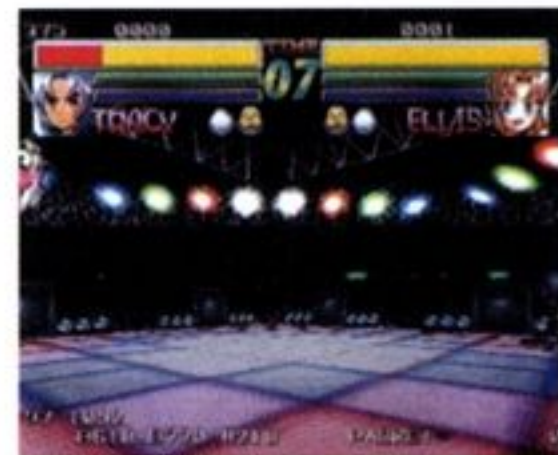
그러나 이와 반대로 가장 만화적인 게임을 뽑으라고 한다면 당연 이투신전이 아닐까? 없지않아 조금 유치한 감은 있지만, 상대방의 공격에 따라서 그 아픔을 말로 표현하는 것이 아니라 대사로 표현한다면... 마치 만화를 보는 것같은 느낌이 들 것이다. 이 게임에서는 코믹한 부분을 강조하기 위해서 대사의 일부를 화면에 뜨는 대사로 처리했다. 정말 기발한 발상!

넷...

링 아웃 시스템이 없어졌다.

이 정보가 가장 파격적인 정보가 될 듯.. 아직 정확한 정보가 들어오는 않았지만 소문에 의하면 이번 이투신전에는 어쩌면 가드 기술이 없어진다는 것과 새로운 엄청난 캐릭터가 등장한다는 이야기가 있다.

그러나 아직 확증이 없는 정보이기 때문에 구체적인 기술은 피하겠다. 단지 거기에 대한 정보가 들어오는데로 전해 드리겠다.

그러나 이것만은 확실하다. 이번 이투신전에는 전작들과 달리 링 아웃 시스템이 없어진다는 것이다. 물론 링은 존재하지만 이 링은 학원 체육관에서 만든 특수 제작 고무 링이기 때문에 결코 끊어지는 일이 없을 것이다. 또 이 링 밖으로 캐릭터가 날아간다는지 하는 일은 없다고 한다. 조금 아쉬운 면도 있지만, 사실 링 아웃 시스템 때문에 거의 이긴 게임을 버린 사람들은 반가워할 것이다!

떨어지는 것에 걱정이 많은 분들은 걱정마세요!

결코!! 죽어도!! 네버! 떨어지지 않습니다!!

지금까지 격투 게임의 경우

커맨드 입력

엘리스의 필살기, 소아 윈드의 입력이 끝나서 기술이 나오고 있다

다시건다

이 때 새로운 기술을 첨가하는 것이다. 그러면 사진과 같은 변화가 생긴다

기술종료

또 기술을 걸지 않으면 그대로 공격이 끝나게 된다. 당연하지!!

+ 통상기

통상기인 차기를 입력하면 보시는 바와 같이 날아서 빵!! 찬다!!

+ 슬라이딩

움크려서 슬라이딩을 입력하면 공격하는 손을 급정지시킨다

+ 백 대쉬

백 대쉬를 입력하면 뒤로 날아가서 공격을 할 수 있다

스퀘어 팬들 『토발 NO.1』에 긍정적 관심 표명!

장르	격투 액션	발매일	96년 7월 예정
제작사	스퀘어	가격	5,800엔

토발 특보 제 2탄이 되는 이번호에는 발매 한달을 앞두고 신 캐릭터와 기본 설정 커맨드 등 새로운 정보를 완벽 공개한다. 격투 게임의 상식선을 뒤엎어버린 토발의 위력이 무엇인지 지금 그 베일이 한꺼풀씩 벗겨지고 있다.

신 캐릭터 공개

무후

출신 : 자른그
성별 : ?
연령 : ?
신장 : 210cm

인적이 드문 산림지대에 살고 있는 원주민으로 대회에 참가한 목적이 알려져 있지 않다. 전혀 알아들을 수 없는 언어를 사용하는 무후는 그에게서 가장 많이 들을 수 있는 의성어가 「무후」라는 사실 하나만으로 이름이 되어 버렸다.

마리 이본스카

출신 : 지구
성별 : 여
연령 : 32
신장 : 189cm

남녀 혼합 프로 레슬링에서 남자들을 제치고 당당히 챔피온의 자리를 지키고 있다. 겉으로는 거칠고 억세보이지만 눈물에 약한 순정파. 러시아계 프랑스인으로 혼혈아 자식과 함께 살고 있다

훼이 푸우스

출신 : 지구
성별 : 남
연령 : ?
신장 : 161cm

66회 무투회에서 넘버 원 타이틀을 거머쥔 무술가로 2대 넘버 원으로 등록되어 있다. 현재 대회에 출전하고 있는 흄의 스승으로 완고하고 깐깐한 성격을 가진 전형적인 할아버지. 지구에 있을 때 대만에서 명성을 떨쳤다는 것밖에는 알려진 것이 없다.

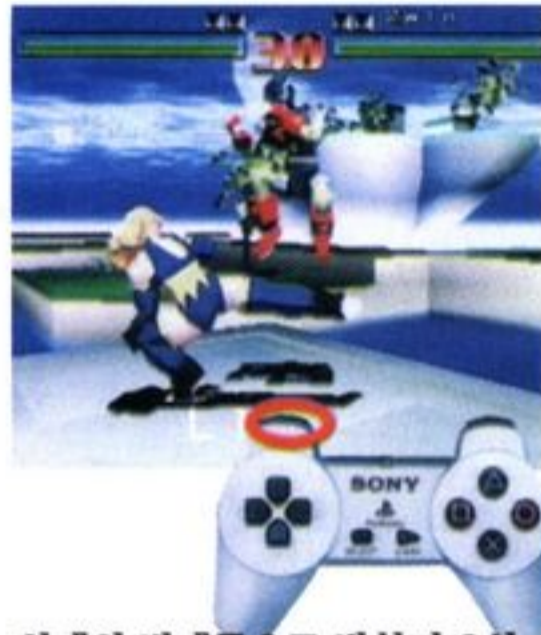
일 고가

출신 : 와코이바야이
성별 : 남
연령 : ?
신장 : 201cm

흑성 토발에서 가장 작은 위성 와코이바야이 출신. 외모에서 보이는 것처럼 흉폭한 잔인성을 지니고 있어 공포의 대상이 되고 있다. 그러나 독서가 취미라고 하니 어떤 게 그의 진짜 모습인지 원…

상대의 손아귀에 든 상태에서 빠져 나오면 상황이 역전되어 유리한 입장이 된다. 이때 재빨리 공격으로 전환하는 것이 중요하다.

던지기를 시도하는 쪽이 반드시 유리하진 않다!

현실적인 인간의 동작을 충실히 재현한 토발 NO.1은 실존 인물의 동작을 시뮬레이트해서 만든 만큼 공중에 떠 있는 시간이나 높이도 사진과 같은 정도가 고작이다.

상대와 반대쪽으로 방향키 2회

훼이에게 붙들린 에픈. 훼이의 반대쪽이 되는 오른쪽 버튼을 두번 누르면…

반격의 찬스 성공!

또는

핫뉴스

7월 발매 예정인 토발 NO.1이 깜짝 이벤트를 준비하고 있다. 토발 NO.1 자켓은 2개의 CD가 들어가도록 특별 제작, 보너스 CD로 FFVII의 체험판 CD를 제공한다고 발표, 화제를 모으고 있다.

이 CD는 약 15분 정도 FFVII을 맛볼 수 있는 에피타이저 형태로 『토발 NO.1』의 CD 케이스에 포함될 예정이다. 현시점에서 조금 염려되는 부분은 전투시 등의 액세스로 12월에 발매되는 완성품과는 약간 다른 전투 밸런스를 보일 수도 있지만 FFVII를 발매 5달이나 먼저 만나 볼 수 있는 것만으로도 환상적인 보너스가 아닐 수 없다.

기존 격투 시스템과의 차별성

상대와 맞붙고 나서부터 승패가 좌우된다!

이 게임에서는 상대를 움켜쥐는 독특한 기술이 있다. 그렇게 해서 부둥켜안은 상태에서 커맨드를 입력하면 던지기를 비롯해 다양한 기술을 구사할 수 있다. 기존의 격투 게임과 같이 접근하자마자 순식간에 던져버리는 부자연스러운 액션을 완전히 배제했다.

던지기를 피하면 상황 반전

상대에게 잡힌 순간에 방향키를 누르면 상대를 뿌리칠 수 있으며

상대가 추격타를 구사하는 커맨드를 입력한 경우는 아무리 재빨리 피해도 어느새 한방 먹게 된다

토발 NO.1의 던지기 패턴

기존 격투 게임의 던지기

- 빈틈을 노려 상대에게 접근
- 던지기 커맨드 입력 — 어려운 기술은 방향키를 180도로 회전시키며 조작
- 성공! — 던지기 모션으로 끝~

토발의 던지기

- 틈을 노려 상대에게 접근
- 상대를 움켜쥔다 — 커맨드는 R1과 네모 버튼을 누르는 것만으로 간단하게
- 부둥켜 안은 상태 (잡어던지기 가능)
- 화려한 던지기 플레이 연출

보통의 던지기 기술은 다시한번 R1과 네모 버튼을 누르는 것으로 O.K! 호쾌하게 상대를 내다꽂아 쓰러진 상대를 짓밟아 누르고 추격타를 구사할 수 있다.

붙잡고 추격타

던지는 것이 전부가 아니다. 상대를 꽉 움켜쥐고 박치기나 무릎치기 등의 추격타를 사용해 반격할 틈도 없이 넉다운시킬 수 있다.

방향키 조작으로 상대의 등뒤로 이동

캐릭터는 상대의 모든 각도로 이동할 수 있다. 방향키만으로 화면 안쪽이나 상대의 코앞까지 갈 수 있으므로 복잡한 키조작 없이도 교묘한 동작을 구사해 상대를 도발할 수도 있다.

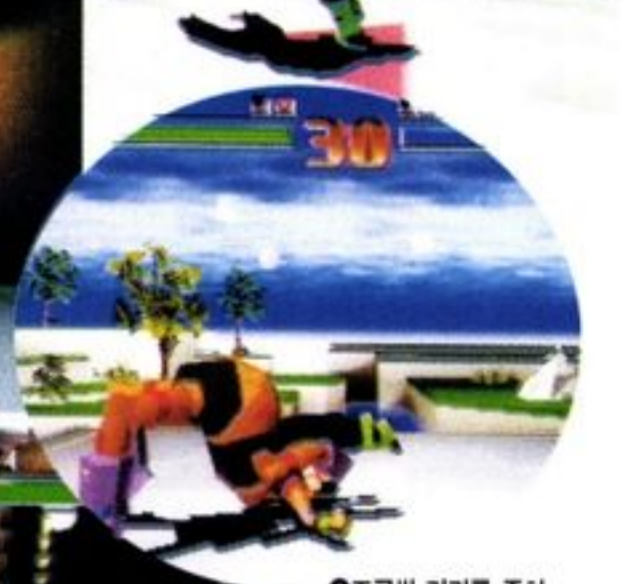
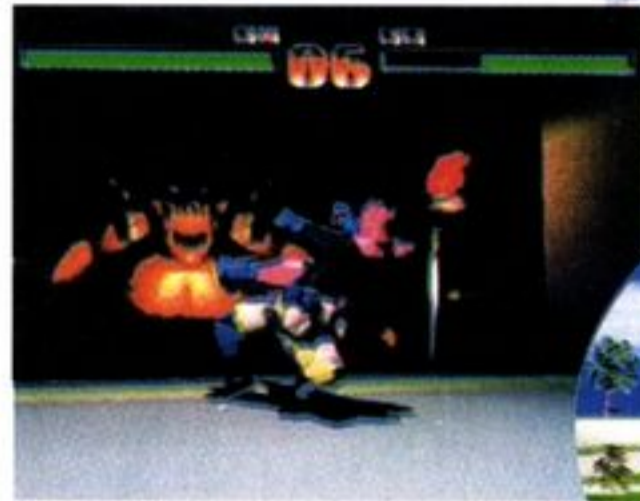
방향키와 공격 버튼을 조작해야 하는 기존의 이동 스타일은 어디로 움직이든지 일직선상의 궤도 안에 놓이게 된다

곡선 이동이 가능해 굴곡있는 액션을 취할 수 있다

전방향 공격 찬스!

기존의 격투게임에선 커맨드 입력이 필요한데다 90도밖에 회전할 수 없어 상대의 등뒤로 이동하려면 2번의 키조작이 필요했지만 이 게임에선 방향키로 모든 곡선 이동이 가능하다.

같은 커맨드도 방향에 따라 다른 기술

같은 커맨드를 입력해도 상대와의 각도에 따라 나오는 기술이 변한다. 아래의 사진은 모두 같은 커맨드로 각각 정면, 측면, 배후에서 공격을 시도한 것이지만 전혀 다른 기술이 구사된다.

조금씩 거리를 좁혀 상대의 추격타를 견제하면서 배후로 돌아 「자망 스플렉스」를 먹이는 순간

토발 격투의 3가지 기본 시스템

1. 타격기는 상, 중, 하단

기본기 버튼은 펀치, 킥뿐만 아니라 상대의 신체 어디를 노리느냐에 따라 분리된다. 상단 공격은 상대의 상반신, 하단 공격은 하반신, 중단은 복부에 히트한다.

2. 버튼으로 가드

R1을 누르면 두팔을 내밀고 방어 태세를 취하게 되지만 발부분은 무방비 상태가 되므로 하단 공격을 경계해야 한다. 방향키 아래를 입력하면 웅크리고 가드할 수 있다. 웅크리면 상단 공격은 피할 수 있지만 중단 공격을 받게 된다

발밑을 조심하자

상단은 피할 수 있지만...

3. 연속기

연속기는 공격을 받는 쪽이 차분하게 대처하면 쉽게 가드할 수 있다. 또한 연속기 도중에 새로운 공격을 시도하는 등 머리를 조금만 굴리면 승패를 좌우하는 결정타를 먹일 수 있다.

펀치, 킥, 다리후리기로 연결되는 기술은 펀치와 킥은 서서 가드하고 세번째 다리후리기가 나오기 전에 웅크리고 가드하면 간단하게 방어할 수 있다. 하지만 상대의 그러한 액션을 미리 예상하고 선수를 쳐서 2번째까지에서 기술을 끊고 하단을 경계해 웅크리고 앉아버린 상대에게 중단 공격을 시도하면 간단하게 히트시킬 수 있다.

공각기동대

지난해 전세계적으로 공개되었던 사이버 펑크 애니메이션 『공각기동대~Ghost In The Shell』가 PS로 제작된다. 또한 애니메이션과는 달리 오리지널 스토리로 전개될 예정에 있다.

오리지널 스토리에 관해서

주인공(플레이어)은 경력 3년의 경찰관이었으나 강제로 공안 9과로 배속된지 얼마 안되는 신참. 강제 배속된 이유는 주인공인 '쁘티코마사용자'로서의 능력이 다른 9과의 멤버 보다 우수하기 때문이다. 그즈음 악질적인 테러가 거대복합기업인 「메가테크」 본사에 행해지면서 공안 9과의 공각기동대가 발진하기 시작하는데….

이것이 주인공이 타고 조종하게 되는 「쁘티코마」. AI(인공지능)이 있어 자신의 사고대로 행동하는 것이 가능하다.

쁘티코마에 타고 있는 공안 9과 공각기동대의 리더 「모토코」

애니메이션 공각기동대의 주인공인 모토고. 통칭 「소령」으로 불리며 플레이어는 모토코의 부하로서 쁘티코마를 타고 싸우게 된다

PS로 실행되는 시로우 마사무네의 세계

공각기동대의 원작자인 시로우 마사무네는 먼저 동인으로 「블랙매직M-66」을 필두로 「애플시드」로 프로 데뷔. 개성적인 캐릭터와 매니악적인 메카닉, 몇권의 책으로 내도 부족할 정도로 자세한 설정이 특징이다.

대표작으로는 「선술초공각 오리온」, 「도미니온」, 「애플시드」, 「공각기동대」 등이 있으며 현재는 「공각기동대」의 제 2부인 「머신 인터페이스」가 진행중에 있다.

시로우 마사무네의 대표작 중의 하나인 공각기동대

PS는 오리지널 스토리로 진행

이번에 플레이 스테이션으로 제작되는 공각기동대는 세계관이나 설정은 그대로 사용하면서 스토리는 원작에 없는 새로운 스토리를 채택하게 된다.

게임의 제작은 「점핑플래쉬」를 제작한 엑자트로 자사의 참신한 시스템을 파워 업하여 벽에 달라붙거나 광학미채(사라지는 효과) 등의 새로운 감각의 3D액션으로 만들 것이라고…

인체와 과학이 접합되는 시대. 인체의 모든 부분이 인공적으로 대체되는 시대가 배경이다

CG합성으로 표현된 「광학미채」. 애니메이션에서는 최신기술을 구사한 영상이 다수 표현되었다

역시! N64용 『마더』는 폴리곤 RPG로 나온다!

장르	롤플레잉	발매일	97년 봄 발매 예정
제작사	닌텐도/할 연구소	가격	미정

마더3 MOTHER3

챔프는 패밀리, 슈퍼컴보이로 공전의 히트를 기록했던 『마더』 시리즈의 최신작 『마더3』가 닌텐도64로 등장한다는 최신 정보를 할 연구소의 관계자를 통해 직접 입수했다.

할 연구소 (HAL LABORATORY)

할 연구소는 게임 팬들 사이에서 「할연」(세가의 AM2연이라고 부르는 형식과 비슷한)의 통칭으로 알려져 있는 유력 소프트 메이커이다. 대표작은 『별의 카비』시리즈를 비롯하여 그 기술력 높게 평가받은 바 있다.

이와다 (할 연구소 사장 겸 『3』개발 총지휘자)

이토이 (『3』기획 겸 게임 디자이너, 카피라이터 등 시나리오 총지휘자)

모든 면에서 전혀 의외의 게임

『마더3』는 기본적으로는 전작을 계승할 것이지만 여러가지 의미에서 그동안의 『마더』 시리즈라고 생각했던 유저들에게 새로운 느낌을 줄 예정이다.

중요한 부분은 시나리오 전개이지만 그것 이상 중요한 것이 세부적인 대사를 표시하는 "언어의 농후함"이라고 할 수 있다. 전작을 계승한다는 점에서, 예를들면 『2』에 등장하는 포키가 『3』에서도 중요한 역할로 출연할 것이며 의외의 캐릭터가 되어 등장할 가능성도 있다.

또 주인공도 반드시 1명이 아니라 여러명이 등장할 예정이다. 또 이런 녀석이 주인공이라니 하고 생각될 정도의 주인공도 등장할 것이다.

자기 디스크로 파워업되는 N64용 마더

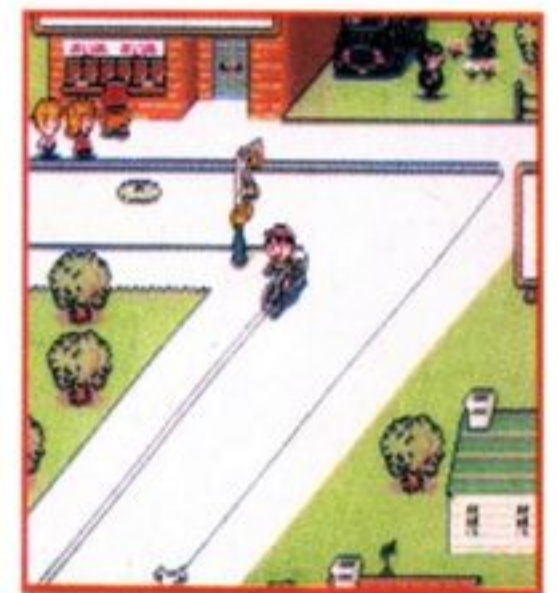
닌텐도64는 자기 디스크라는 것으로 표현력에 있어서는 최고의 게임기라고 판단하고 있는 할 연구소 측은 고밀도 그래픽 처리와 계산 처리도 가능한 닌텐도64를 통해 필드나 캐릭터에 폴리곤 요소를 첨가하는 등의 작업도 무리 없이 진행시켜 갈 예정이다. 자기 디스크를 사용하면 게임 중에 어딘가에 과일의 씨를 버리고 오랜만에 그 장소에 가 보면 나무가 자라 있는 등의 표현도 가능해 진다.

즉 플레이어는 자신의 행동을 계속하고 있어도 게임 세계의 시나리오는 변화해 간다는 것이다. 닌텐도64의 머신 스펙과 자기 디스크의 용량이면 상세한 부분에서 플레이어가 세계에 영향을 주는 감각이라는 표현을 할 수 있는 것이다. 거리의 시민이나 우편 배달부와 같은 배경 캐릭터들도 자신의 생활을 착실하게 해 나가는 느낌을 줄 것이다.

『마더3』는 최근 게임들이 화려하고 자극적인 부분만을 추구하고 있지만, 그것을 완전 부정할 수는 없고 소박한 생리적인 쾌감을 유저들에게 제공할 예정이다. 예를들면 롤플레잉의 필드 이동이나 조무래기의 전투 등에도 상세한 표현을 할 것이다.

『마더2 기그의 역습』. 독특한 대사 전달과 그래픽 센스로 유명했다. 전작에 이어진 우주인 기그와 매지컨트 국가 등이 등장했다

『2』의 마지막 부분부터 모습을 볼 수 없었던 포키. 그는 그때부터 『3』에서의 부활을 예고했던 것같다

『마더』. 패밀리로 발매된 시리즈 제 1탄. 현대의 미국을 무대로 한 시나리오. 마법뿐 아니라 ESP로 싸우는 주인공들, 유니크한 캐릭터 등으로 이목을 집중시켰다

『1』, 『2』 모두 이야기의 무대는 현대. 현실에 존재하는 마을이 등장하지는 않았지만 전화나 캐쉬 카드, 자전거나 열차 등의 친숙한 소품은 플레이어를 게임 세계로 자연히 몰입시켰다

개발자가 말하는 『마더3』

- 플레이 자체가 재미있는 롤플레잉
- 자기 디스크가 실현시킨 아기자기한 이벤트
- 캐릭터 그래픽은 폴리곤 필드보다 입체적으로 표현
- 세계관은 『마더』, 『마더2』를 계승하고 스토리는 의외의 전개일 듯
- 『마더2』의 악역 '포키'가 재등장
- 이야기의 무대가 현대 세계가 아닐 듯

4인의 스펙타클 전투가 점점 달아오른다!

블레이드 앤드 배럴

BLADE & BARREL

한동안 게임계에서 숨죽이고 기회를 엿보던 켐코가 올 가을 닌텐도64용 소프트 『블레이드 앤드 배럴』을 제작 중인 것으로 확인됐다.
챔프는 켐코의 N64용 제 1탄 소프트의 화면 사진을 긴급 입수해 공개한다.

이 게임은 근미래의 SF세계를 무대로 전투 헬기와 전차가 화려한 배틀을 전개하는 슈팅 게임이다. 그 주목 타이틀은 『블레이드 앤드 배럴』로 "검(刀)과 총신(銃身)"이라는 의미이다.

4명의 지대공전(地對空戰)이 가능

게임의 내용은 전투 헬리콥터와 전차를 조작해서 적을 쓰러뜨려 가는 3D슈팅 게임이다. 「적의 뒤쪽으로 돈다」, 「빌딩의 그림자 아래 매복한다」라는 등의 동작이 3D이기 때문에 가능한 전술적 배틀을 전개할 수 있는 것이 특징이다.

재미있는 것은 전투 스테이지를 헬기, 전차 등 2가지 공격물 모두로 클리어할 수 있도록 디자인되어있다는 것.

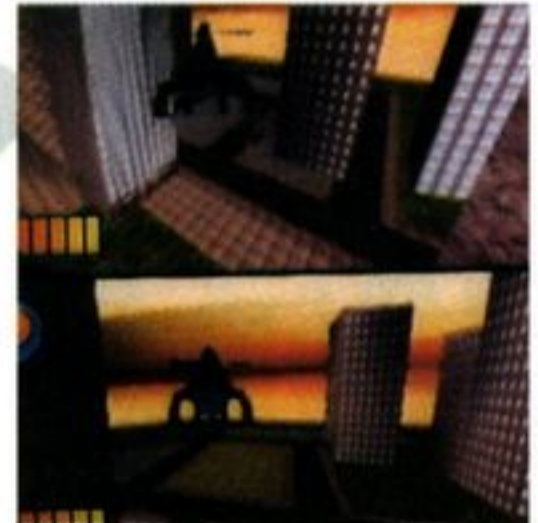
플레이어는 헬리콥터로 출격해서 공중전을 노리는 것도 좋고, 전차로 지상전을 선택하는 것도 가능하다. 같은 전장을 하늘에서도 육지에서도 공격하는 것이 가능하다.

잇달아 작전을 클리어해 가는 시나리오 모드 이외에도 최대 4인 대전까지도 가능하다. 화면을 4분할해서 전차 대 헬리콥터의 장대한 지대공 이벤트를 즐길 수도 있어서 입체적인 필드에서 일찌기 없었던 뜨거운 대전이 전개될 것이다.

화면 사진은 개발도 60%(내용, 그래픽 등). 빌딩 사이를 날아가는 헬리콥터는 물론 3D스틱으로 부드럽게 움직인다. 닌텐도64의 스무스한 비행 감각을 즐길 수 있는 『파일럿 윙스64』에 이은 또 하나의 대작이다

전차와 헬기는 여러 종류, 필드는 총 6개

25세기 후반의 세계가 무대가 되기 때문에 머신의 디자인도 상당히 미래적이다.

필드는 황폐한 빌딩 숲이나 공업 지대 등 6개가 준비되어 있다.

2분할의 화면. 3분할, 4분할로도 즐길 수 있는 게임이다

미국으로부터 긴급 입수한 초특급 N64 3D슈팅

로보테크 크리스탈 드림즈

ROBOTECH CRYSTAL DREAMS

바다 건너 미국으로부터 닌텐도64용 소프트에 관한 새로운 정보가 날아 들었다. 드림 팀의 일원인 「게임테크」가 개발한 N64 타이틀 『로보 테크』의 화면 사진을 독점 공개한다.

화면 사진을 분석해 본 결과, 이 게임은 3D슈팅인 듯하고 정식 타이틀도 『로보테크 크리스탈 드림즈』인 것으로 밝혀졌다.

개발원인 게임테크 사에서는 이 게임을 일본, 미국에 동시 발매할 계획인 것으로 알려졌다.

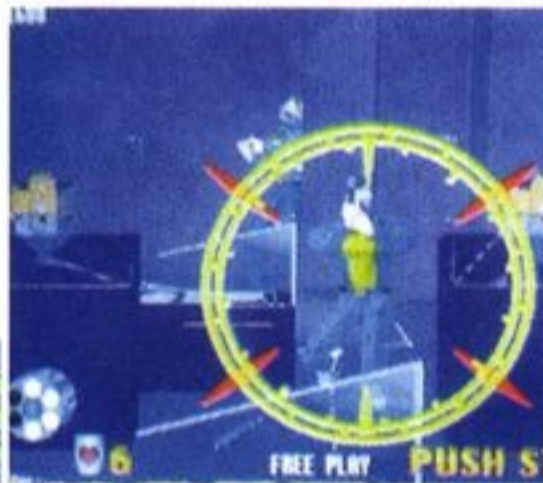
챔프는 정보가 입수되는 대로 챔프 독자에게 공개하겠다.

어찌보면 당연하고 어찌보면 놀랄 일. 그것은 새턴용 버철 캅2의 화면사진 공개이다. 세가의 발표에 의하면 세가가 아케이드에 선보인 모든 게임들을 전부 새턴으로 이식하겠다고 했기 때문에 발매는 확실했지만 벌써 등장할 줄이야. 그것도 이미 플레이가 가능한 상태이다. 아직 그래픽적으로 아케이드에 많이 뒤떨어지지만 이후 어떻게 변할지가 궁금하다.

최초공개! 이것이 새턴용 버철캅의 화면사진이다

게이머 사이에 떠돌던 소문은 역시 사실이었다. 『화이팅 바이퍼즈』와 함께 『버철 캅2』의 새턴용이 6월 6일부터 시작되는 토이쇼에 전시가 결정된 것이다. 또한 그에따라 새턴용 화면공개도 이루어졌다. 현재의 완성도는 약 10%.

하지만 10%라고 하기에는 전작과 비교해서 개발상황이 상당히 앞서 있다. 그 사실을 아케이드와 새턴용의 화면사진을 비교하며 검증해보자.

○아케이드용 버철 캅2 왼쪽에 소개한 새턴용의 화면사진과 동일한 장면을 아케이드에서 찾아내었다. 적의 모습에서 화면구성에 이르기까지 이정도의 완성도를 보여주는 점은 정말로 놀라지 않을 수 없다. 부서지는 쇼윈도우나 세부적인 오브젝트도 새턴용에서는 확실하게 재현하고 있다. 동작 모션도 아케이드와 새턴용의 차이가 거의 없다

○이것은 누가뭐라해도 새턴용 『버철 캅2』의 화면사진이다. 스테이지의 초반부에 보석상을 습격하고 있는 갱단을 격퇴하는 장면은 빨리도 적의 출현위치까지 아케이드와 동일하다. 작년의 『1』과 마찬가지로 토이쇼에서는 플레이 가능 버전이 전시될 예정이다.

버철 캅2란 어떤 게임인가?

전작 버철 캅이 대히트를 기록하고 약 1년... 모델2 보드의 성능을 끌어내어 영상도 강화! 스테이지나 캐릭터에 분기와 조합이 생겨 더욱 흥미진진한 전개를 실현 시킨 게임이 『버철 캅2』이다. 전 3스테이지 구성.

체크1 스피드감이 대단하다

전작과 비교해서 압도적으로 다른 부분이 스피드감이다. 게임도 1스테이지부터 긴박감이 넘친다

체크2 캐릭터가 3인이 됐다

『2』가 되어 신캐릭터인 여성 경찰관 자네트가 등장했다. 새턴에서의 활약이 주목된다

체크3 스테이지에 분기가 있다

전작에서는 없었던 스테이지 분기가 『2』에서는 존재. 진행방향을 결정하자

96년 발매를 목표로 개발중!

작년의 『버철 캅』에서는 새턴용으로 개발된 툴 SGL(세가 3D라이브러리)가 처음으로 사용되어 단기간의 이식에 성공한 것이 기억에도 새롭지만 이번의 『버철 캅2』는 더욱 버전 업되고 강화된 신SGL에 의해서 급속도로 작업이 진행되고

있다.

AM2연의 발표에 의하면 발매는 96년내. 금년도 의외로 빨리 즐길 수 있을지 모르겠다.

새턴에서 3D 게임을 제작하는데 큰 공을 세운 SGL. 96년도 그림자에 가리워진 채 게임제작에 큰 공을 세울지도!?

「2」에서도 변함없이 등장하는 숙적 조 팡. 이번의 보스들은 어떤 스테이지라도 강적들 뿐이다

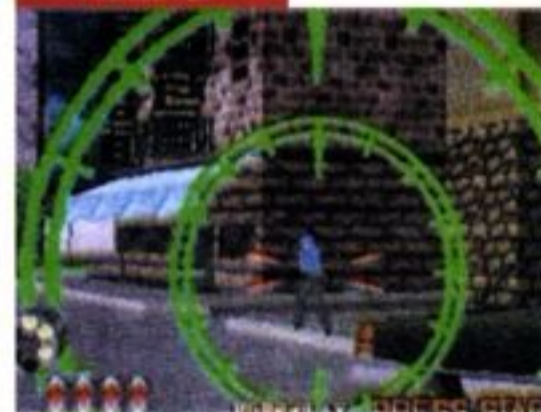
AM2연 개발팀

"버철 캅2도 완벽이식을 목표로 하고 있습니다."

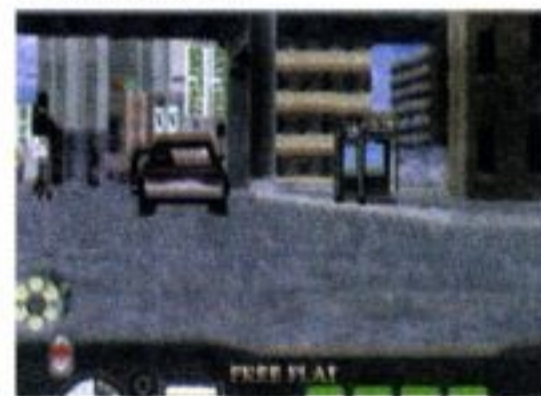
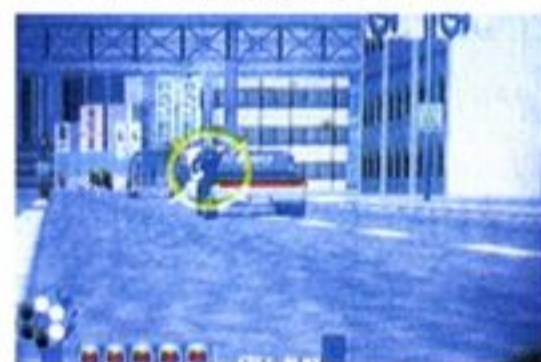
현재의 개발상황은 미국 E3쇼에 출전 버전이 10%, 토이쇼 출전 버전이 15%정도라고 생각합니다. 아케이드의 움직임을 어느정도까지 재현할 수 있을지 아직은 장담할 수 없지만 현재로는 아케이드용에 비교해도 뒤떨어지지 않는 상당히 부드러운 움직임을 재현하고 있습니다. 또한 버철 캅2의 이식팀은 새턴용 버철 캅의 스탭진과 아케이드용 버철 캅2의 스탭진으로 이루어진 혼성팀이기 때문에 기대해도 좋을 것입니다. 지금은 약 10명정도가 모여서 제작하고 있습니다만 제작이 종료될 때에는 인원이 좀더 늘어나 있을 것입니다. 우선 지금은 개발팀의 사무실내에 아케이드용의 기계를 가져다 놓고 매일매일 연구를 반복하고 있습니다. 버전업된 SGL의 덕택으로 개발도 순조롭게 진행되고 있기 때문에 기대해도 좋을 것입니다.

현재의 화면을 아케이드용과 비교한다

이식 발표후 첫번째 화면 공개에 벌써부터 아케이드에 필적할만한 완성도를 보여주고 있는 새턴용 『버철 캅2』. 이번에는 입수한 화면사진을 차례로 아케이드용과 비교해서 현재의 완성도를 재검증해 보자. 전작과 달리 형태가 바뀌어버린 록 온 사이트나 이식의 완성도가 걱정인 카 체이스 신 등 어느쪽이라도 완벽하다고 할 수 있다. 물론 움직임도 부드럽다.

새턴용

전작과의 차이점으로 가장 인상에 남기기 위해 변경된 것이 록 온 사이트이다. 새턴용도 멋지게 재현

아케이드용

아케이드용과 비교해보면 아직 사이트의 타이밍이나 색의 조절 등은 필요하다는 것을 알 수 있지만 만족할만한 완성도이다

보석상을 나와서 곧바로 패트롤 카에 탄 채 시작되는 카 체이스. 이 때의 연출도 훌륭하게 만들어져 있다

위와 같은 장면이지만 새턴용에는 아직 적이 들어가 있지 않은 상태이다. 빌딩과 거리도 앞으로 좀더 나아질 예정

카메라가 상점 위쪽에 있는 계단으로 옮겨가고 적을 록 온. 쓰러지는 모습도 사격당한 부위에 따라 다르다

보다 입체적이고 리얼한 느낌이 드는 아케이드용. 적이 명중되면 불꽃마크와 함께 히트 마크가 번쩍인다

난관의 스테이지3! 완벽이식은 가능한가!?

작년에 발매된 「1」의 이식에서는 최초에 스테이지1의 이식이 시작되어 곧바로 이식이 어렵다는 스테이지3으로 진행이 바뀌었는데 이번에는 스테이지1, 2, 3의 순으로 개발이 진행될 방침이다. 이것은 이식에 어느정도 자신이 있다는 이야기도 되지만 그만큼 스테이지3은 이식이 어렵다는 말도 된다.

"역시 이식자체에 대해서는 이번에도 스테이지3이 가장 어려울 것이라 생각됩니다."

그 이유는 달리는 열차의 흔들림과 마지막에 등장하는 거대한 요새. 이러한 것들도 완벽이식되기를 바라는 팬들의 바램이 크기 때문이다.

○어떤 것이라도 새롭고 다채로운 스테이지3. 이 모두를 한장의 CD ROM에 담을 수 있을까?

○흔들리는 열차내의 연출이나 최후의 거대요새 등 스테이지 3은 어느 장면이라도 이식이 어렵다

캐릭터마다 성능차는 존재하는가?

이 게임이 2로 변하여 캐릭터가 3인으로 된 점에 대해서 여러가지 의견이 나오고 있다. 아케이드에는 없었던 캐릭터별 능력차를 두는 것도 그 중에 하나인데 현재로는 예정없다는 것이 세가의 입장이다.

현재 3인의 능력차는 데모 화면에서밖에 볼 수 없다

AM2연 개발팀

"방대해진 스테이지 재현에 어려움이 많습니다."

이번의 이식에서 가장 고민하고 있는 부분은 전작보다도 하나의 스테이지에 등장하는 적의 수가 늘어났고 스테이지의 도중에 카 체이스 신이 들어가 있는 등 여러가지 새로운 요소가 들어가 있기 때문입니다. 우선은 그러한 것들을 모두 재현하는 데에 힘들어 하고 있습니다. 스테이지 수 자체는 전작과 동일하지만 게임 도중에 분기도 일어나고 스테이지의 배경인 마을 전체가 커지기도 하는 점도 이식시에 제시되는 문제중에 하나입니다.

우선 이번에도 스테이지1부터 이식을 시작하고 있습니다만 그 후에는 스테이지2, 스테이지3의 순서로 진행될 예정입니다. 단, 이식에 대해서 가장 난관이라 할 수 있는 스테이지3의 지하철 신은 정말로 걱정입니다.

장 르	격투 액션	발매일	96년내
제작사	세가	가 격	미정

화이팅 바이퍼즈

이미 예전부터 새턴으로의 이식이 결정되어 있었던 화이팅 바이퍼즈. 그동안 이 게임에 관한 새턴용의 기사가 한번도 실린 적이 없었기 때문에 '개발이나 하고 있는 것일까?' 라는 생각을 가진 팬들도 많았을 것이다. 지금 여기서 새턴용 화이팅 바이퍼즈의 최신 정보를 공개하겠다.

토이쇼에 전시되는 새턴용 화이팅 바이퍼즈

작년 10월 아케이드에 등장하고 얼마있지 않아 새턴으로의 이식이 발표된 화이팅 바이퍼즈. 그후로는 개발 스탭진의 팀장격인 카타오카씨의 말인「벽을 제작중이다」,「지금은 제인과 반이 움직이고 있다」 등의 단편적인 개발상황만을 들을 수 있었다. 때문에 구체적으로 그 모습이 밝혀지지 않았다. 하지만 6월 6일부터 열리는 토이쇼(일반인 공개는 6월 8일부터 9일)를 앞에두고 상황은 대폭변화! 갑자기 토이쇼에는 플레이어블(실제로 플레이가 가능한 것)로 출전할 생각이 있다는 것과 거의 전 캐릭터를 볼 수 있을 것이라는 정보가 들어왔다. 조금 유감스러운 점은 아직 화면사진을 입수하지 못했다는 점인데 다음호라면 이 문제도 해결될 듯하다. 일단 이번호에서는 새턴용 화이팅 바이퍼즈는 어떻게 변하고 있는가를 중점적으로 소개하겠다.

새턴용 바이퍼즈는 이렇게 달라진다

새턴용으로 이식되어 가장 궁금한 부분이라면 오리지널 요소와 명장면의 재현도이다. 여기서는 그러한 부분들 중 6가지를 골라서 소개하겠다.

1. 신 데모는 들어갈 것인가?

가정용의 이식에서 최근동향은 오리지널 무비영상이 들어가고 있다. AM2연 작품중에도 버철 화이터II, 버철 캅, 버철 화이터 키즈 등등 그 수는 상당수에 달한다. 이에 세가는 상점에서 데모를 본다면 소프트를 절대로 사고 싶어지도록 만들 만큼의 오리지널 무비를 제작하겠다고 한다.

아케이드용도 오프닝은 있었지만 이보다 더욱 화려하게 제작될지도...

2. 새로운 BGM도 이미!?

격투 게임으로는 조금 이색적이었던 화이팅 바이퍼즈의 음악. 새턴용의 이식에서는 당연한 일이겠지만 어렌지판의 수록은 어떻게 되어 있을까? 효과음이나 BGM에 대해서는 아케이드용 이외에 플러스 알파라는 몇가지 신곡이 들어갈 예정이다. 더우기 그중에 한곡은 테마곡과 같은 형식으로 에드버타이즈 데모에 사용될 예정이다.

각 스테이지의 음악은 버철 화이터1처럼 전면 어렌지 되어도 좋을 듯. 호쾌한 효과음의 재현이 걱정이다

4. 하니의 스커트가 벗겨진다

아케이드용에서는 대전에서 하니를 선택해 100연승을 하면 그후부터 스커트까지 벗길 수 있는 비법이 있었다. 이 점이 새턴용에서는 어떻게 될지라는 질문에 카타오카씨는 "넣지 않으면 팬들이 화낼 것이기 때문에..."라고 말했다. 100연승이라는 것은 상당히 힘들고 시간적으로 너무나 손해이기 때문에 새턴용에서는 한번만 성공하면 세이브가 가능하여 언제라도 벗을 수 있게 만들 것이라고 한다.

아직 본 사람의 수가 상당히 적은 하니의 상하 아머 탈의 신. 때문에 새턴용은 아직까지 아무런 정보가 나온 것이 없다

5. 숨겨진 캐릭터도 들어간다?

15,000번 이상의 대전횟수를 기록한 기판에서만 선택이 가능한 마라

숨겨진 캐릭터에 관해서는 마라를 초반부터 싸우게 해둔다든지... 최근에는 좀 더 숨겨진 캐릭터를 늘렸으면 하는 이야기도 나오고 있다. 이 외에도 하니에게 파이의 복장을 입혀「하니 파이」를 만들어 보고 싶은 생각도 있다고 한다. 그리고 카타오카씨는 스즈키 부장의 OK 사인만 떨어진다면 숨겨진 캐릭터로 듀랄을 넣고 싶다고 한다.

『스트리트 화이터3』 최전선 접근 2D일까, 3D일까?

캡콤의 제작 발표회에서 『스트리트 화이터3』의 제작 개시를 알린 후 세간의 이목을 집중시킨 캡콤의 야심찬 대작이 과연 어떤 형태로 나올 것인가? 『터보』도 『제로』도 아닌 『3』는 과연 어떤 게임이 될 것인가? 3D 폴리곤이 될 것인가? 오오사카의 캡콤 본사에 모든 열쇠를 쥐고 있는 인물 오카모토 요시키가 만들고 싶은 3D 게임의 이상상을 확인하며 『스트리트 화이터3』의 모습을 알아보자!!

모든 대전 격투는 스트리트 화이터2 부터 시작한다!!

대전 격투의 기초를 구축한 『스트리트 화이터2』(이하 스화2). 이 게임이 없이는 현재의 대전 격투 붐은 없었다고 해도 과언이 아니다. 스화2의 발매를 했던 캡콤은 처음부터 이 장르가 현재같은 거대한 마케트를 형성하리라고 생각했을까?

캡콤 개발 본부장 오가모토 요시키는 "『스화2』의 전신인 『스트리트 화이터』 때에 이미 대전이 있었으므로 기초는 있었습니다. 단, 일본에 격투 붐을 일으키려는 의도는 없었습니다. 개발실에서는 대전 게임의 재미를 알고 있었지만 "일본에서는 무리다"라는 판단이 압도적이였습니다. 그러나 당시 게임지 등에서 대전이 거론되고 차례로 플레이어가 확대되어 갔습니다. 더욱 게임 매니아만의 것이 아니라 일반층에게 보급되는 데에도 그다지 많은 시간은 걸리지 않았습니다"

격투 게임의 묘미를 아는 팬이라면 같은 움직임을 반복하는 컴퓨터보다 대전 쪽이 재미있다는 것은 누구나 아는 당연한 사실이다. 즉 몇푼의 동전을 건 진정한 승부가 비로소 시작된 것이다

대전의 재미를 세상에 전한다

컴퓨터와의 지혜를 겨루는 단순히 즐기는 게임이 전부였던 80년대. 그러나 90년에 들어오면 대전 게임의 재미가 유저들에게 일반적으로 받아들여지게 되었다. 그 불씨의 역할을 한 작품이 91년에 등장한 『스트리트 화이터2』이다. 산더미같이 쌓아올려진 동전과 순서를 기다리는 게이머들이 발생했다

커맨드 기술과 캔슬

지금은 2 가 아니다!! 스화3 의 전모에 다가간다

그러면 3월 27일의 캡콤 발표회에서 오카모토씨가 개발 선언을 한 초기 대작 『스트리트 화이터3』는 어떤 타입의 대전 격투가 될 것인가? 오카모토의 회답은 명쾌했다. "스트리트 화이터3는 2D입니다. 3D가 아니므로 모두 의외라고 생각할지도 모르지만 실은 3D와 2D 양쪽을 시범으로 만들고 있습니다. 내부에서의 코드 네임은 폴리곤을 사용한 『스트리트 화이터3』와 애니메이션 타입의 『스트리트 화이터 NG』. NG는 'NEXT GENERATION' 입니다"

결국 2D 타입이 이겼지만 당시는 사용할 수 있었던 하드(업무용 게임기의 기판)에서는 3D 쪽은 표현하고 싶은 데까지 표현할 수 없었다고 한다. 두가지를 비교할 때 그 차이는 분명할 것같다. 역설적으로 말하자면 지금 존재하는 3D 격투 보다 NG의 영상으로서의 표현력이 상회한다고 할 수 있다.

일부 게임 관계자 사이에서는 『뱀파이어』시리즈를 궁극의 2D라고 평가하기도 하지만 오카모토는 아직은 미흡하다고 한다.

"『스트리트 화이터3』는 뱀파이어 이상의 퀄리티로 얼핏보기에도 그 차이를 확연히 구별할 수 있을 것입니다. 캐릭터의 색깔 수를 16색에서 256색으로 한 것은 물론이고 축소와 확대, 하이 점프도 자유자재로 구사합니다. 또한 화면의 발색 수도 뱀파이어와 현격한 차이를 나타내고 있습니다. 덧붙여 말하자면 스화2의 캐릭터는 나오지 않습니다. NG라는 타이틀부터 상상할 수 있을 겁니다. 단 하기 어려운 게임은 아니므로 스화2에 있었던 캐릭터와 공격 방법도 있을지 모르겠지요?!" 현재까지의 내용을 계승하고 있는 점은 오랜 세월 친숙한 플레이어를 배려한 결정일 것이다. 게임에 몰입하기 쉽게 구상되어 있는 점도 역시 캡콤답다고 할 수 있다.

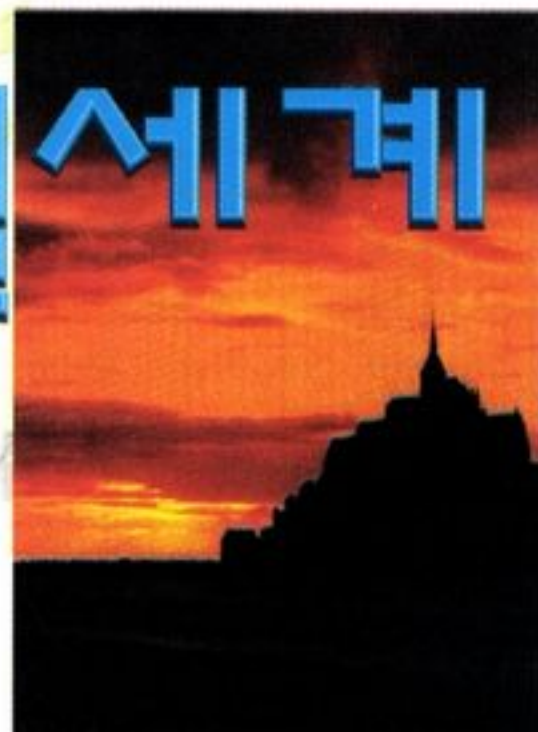
개성적인 캐릭터가 매력

2D 대전 격투의 노장으로서 업계를 쥐고 흔들었던 캡콤이 선사하는 처녀작 오리지널 폴리곤 격투가 바로 『스타 글라디에이터』. 등장하는 캐릭터는 새인간과 공룡이라는 개성적인 것이 많다. 모션 캡쳐를 사용한 움직임의 리얼함의 극치를 이룬다고 제작자의 말에 발매 날짜를 고대한다.

캡콤의 처녀작 오리지널 3D격투 게임 『스타 글라디에이터』

FF를 둘러싼 세계관과 크리스탈의 신비!

FF를 정확히 기억하고 시리즈에 정통한 사람이라면 약간은 세계관에 대해서 논할 수 있을 것이다. FF시리즈의 세계관에서 하나의 전환점으로 인정받고 있는 것이 FF VI이다. 그리고 그 분류의 기준은 환타지적 세계관을 지탱해주는 크리스탈이란 존재. 이번호 FF 스테이션에서는 이 세계관과 그 부속물인 크리스탈에 대해서 이야기 하고자 한다.

팬들을 매료시킨 FF의 가상현실세계

FF시리즈의 세계관에 크리스탈이란 존재는 신비감을 더해준다

시간과 공간을 뛰어넘는 세계의 창조주

FF로 알려진 세계는 I부터 V까지의 크리스탈이 주를 이루는 세계와 VI가 보여준 기계문명과 붕괴후의 모습으로 크게 나눌 수 있다. 광대한 맵과 그에 따른 다양한 캐릭터가 등장하는 FF의 세계는 매 시리즈마다 서로 연관성이 있는 것일까?

FF VI의 세계는 조금 다른 부류로 취급할 수 있다고 해도 FF I에서 V에 이르기까지는 상당히 공통적인 요소가 있다. 우선 크리스탈이란, 시나리오에 커다란 맥을 잇고 있는 존재를 생각할 수 있다. 그리고 기술사 시드나 초코보 등의 동물, 마을이나 출현 몬스터들이 상당히 닮은 점도 예로 들 수 있다. 하지만 가장 중요한 세계는 완전히 다른 것으로 구분되어 있다. 이러한 종합적 분석에 의해 'FF의 세계는 다차원세계가 아닐까?' 하는 생각이 들었다. 조금씩은 다르지만 동일한 점도 많은 세계가 무한히 존재하는 곳, 그것이 FF의 세계가 아닐까 생각한다.

타임 트레블러라는 외국의 연재 프로를 알고 있는 사람이 있을까? 그 프로에서는 주인공이 자신이 태어나기 전에 자신의 부모님이 살해 당했다면 자신은 어떻게 될까? 그리고 자신의 부모님중 어느 한쪽이라도 다른 사람과 결혼했다면 자신은 지금 존재할 것인가? 등의 추리와 상상이 자주 등장한다.

확실히 100만명의 게이머들이 동일 게임을 플레이 한다면 100만개의 다차원 세계가 형성된다. 이 논리로 생각하자면 대충 이해가 될 것이다. 그러나 아직 이 정도로는 완전히 이해할 수 없다. 어째서 크리스탈은 존재하는 것일까? FF의 세계에 존재하다 보면 때때로 주인공들의 존재 강도가 엷어지거나 보이지 않는 경우가 있다. 그럴때마다 웬지 크리스탈이란 존재는 그들의 비중을 대신해준다. 이것은 무엇을 의미하는 것일까? 여기에는 뭔가 큰 비밀이 감춰져 있는 것은 아닐까?

FF의 세계는 크리스탈의 힘으로 유지되고 크리스탈의 힘이 없어지면 '무'의 세계로 변해버리고 만다. 이것은 크리스탈이란 존재에 대단한 의미를 부여하게 된다. 크리스탈이야말로 신적인 존재이자 FF의 세계를 만든 창조주인 것이다. 즉,

크리스탈은 때로 그 주인에게 특별한 힘을 부여하기도 한다

크리스탈은 살아있는 존재이다. 물론 인간처럼 활동하고 생각하는 것은 아니지만 별종의 생명체로는 볼 수 있다. 여기서 좀더 파고들어가 대체 누가 FF의 세계를 만들어 냈는지 알아보자(여기서 말하는 대상은 스퀘어의 개발 스탭들이 아님을 밝힌다).

동양적 사상에 입각한 게임

일단 스퀘어의 FF 시리즈가 어떤 사상을 가지고 세계관이 형성됐는지를 알아둘 필요가 있다. FF의 세계는 상당히 모방하기 어려운 독

동양적 사상을 중심으로 한 게임에는 FF시리즈 이외에도 소서리언을 대표적인 예로 들 수 있다

특한 형태로 이루어져 있지만 그 기본에 있어 동양적 사상을 많이 내포하고 있다. 일단 마법의 속성과 그에 대응하는 몬스터의 속성, 그리고 크리스탈이라는 존재가 부여하는 힘 등은 FF 시리즈를 아는 사람이라면 굳이 말하지 않아도 알 것이다.

그런 FF의 세계를 만들어 놓은 존재란 제 5의 크리스탈이 아닐까 생각된다. 왜냐하면 인도의 우파니샤드(인도에서 흔히들 말하는 오의서)에는 풍, 화, 수, 지는 「하늘」에서 태어났다고 말하고 있다. 그리고 「하늘」의 원소는 모든 물체 속에 잠들어 있다고 한다. 하늘이야말로 모든 물체의 아버지이자 어머니인 것이다. 이토록 모든 물체에 자신의 존재를 눈치채지 못하도록 자리잡을 수 있는 것은 그 세계를 만든 창조주 이외에는 생각할 수 없다. 때문에 다섯번째의 하늘에 해당하는 크리스탈은 찾을 수가 없는 것일지도...

FF의 세계야말로 이 크리스탈이 창조한 세계이다. 그리고 다른 4개의 크리스탈은 바로 하늘의 크리스탈에 투영된 모습에 지나지 않는다. 그렇다면 어째서 FF의 세계는 여러가지가 존재하는 것일까? 그점에 대해서 답하자면 FF의 세계는 이 또 다른 세계에 존재하는 하늘의 크리스탈이 꾸는 꿈이라고 할 수 있다. 때문에 그토록 다양하고 아름다운 세계가 태어나고 사라지고 다시 또 태어나고 사라질 수 있다고 생각한다. 그리고 FF 시리즈를 플레이하고 있는 게이머들도 이 크리스탈이 꾸는 꿈의 일부일지도 모른다.

흐름을 이끌어주는 크리스탈

FF의 세계를 생각하고 설명하는데 있어 가장 곤란했던 점은 아마도 FF의 세계가 제각기 다른 여러가지의 갈래를 가진 이야기였다는 것이었다. 물론 이점에 FF 게임이 매너리즘에 빠지지 않고 높은 인기를 유지해 올 수 있었던 비밀이 있다고 생각한다. 그렇다면 그러한 세계를 유지시켜주는 크리스탈에 대해서 자세히 알아볼 필요가 있지 않을까?

일반적으로 크리스탈의 성질에 대해서는 물과 불, 양측의 파워를 적절히 맞추었을 때 얼음의 화석, 물의 순수한 결정이 이루어졌을 때를 말하는 것이라고 알려져 있다. 또한 원석이 화성암의 종유동굴 등에서 발견되기 때문에 원초적인 불, 태양의 힘을 가지고 있는 보석으로 생각되어지고 있다. 여기서는 그러한 크리스탈의 종류와 그 형태를 간략히 적어 보았다.

환타지풍의 큰 흐름 속에서 여러가지 다양하고 작은 변화를 보이며 이어져온 FF시리즈

A. 바람의 크리스탈

바람의 크리스탈에 관련된 마법은 에어로, 에어로라, 에어가, 회복의 바람 등이다

바람의 크리스탈이 가지고 있는 원소의 색은 자색이다. 바람은 형태가 없는 것으로 우리의 주위만이 아니라 호흡을 하는 것에 의해 체내에서도 존재한다. 바람의 성질에 대해서는 '접촉'이라는 감각적인 것도 있다. 바람의 원소는 몸 안의 세포 구석구석까지 파고들어 신경을 지배하기도 한다.

바람의 크리스탈이 자색계를 나타낸다는 것은 앞에서 말했다. 일반적으로 이 색을 지닌 사람은 이성적이고 지적인 인격을 가지게 된다. 때문에 이 크리스탈은 인간의 정신을 다스리는 힘을 가지고 있다. 이 크리스탈을 지녔을 때의 느낌은 무언가 마음의 평안을 느끼게 된다. 보통은 자수정과 같은 느낌으로 빛이 날 때는 부드러운 자색을 발하며 빛난다.

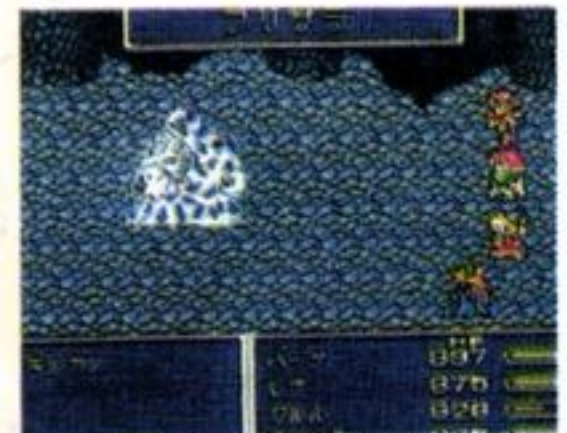
B. 불의 크리스탈

불의 크리스탈에 관련된 마법은 화이어, 화이라, 화이가 등이다

불이 가진 원소의 색은 적색이다. 이것은 붉은 불기둥과 같은 적색으로 강하게 빛난다. 또한 제왕의 별이라 불리우는 태양과 관계가 있다. 지상에 살고 있는 우리들에게는 태양과 달은 하늘에서 보내주는 2대광선중에 하나이다. 태양이 발하는 빛, 그 적색은 음성 체질인 사람을 양성 체질로 바꾸고 인간을 바꿔버리는 힘이 있다. 이 빛의 색은 인간에게 있어서는 소중한 색이다. 즉, 불의 크리스탈은 활동의 원천, 행동하기 위한 에너지가 순수하게 승화되어 잠들어 있는 것이다. 이 크리스탈을 지녔을 때의 느낌은 몸안에서 에너지가 충만하고 무엇이든지 할 수 있을 것같은 느낌이 든다. 또한 몸안에서 대단한 힘을 느낄 수 있다.

C. 물의 크리스탈

물이 가진 원소의 색은 오렌지. 물은 물체를 차갑게 식혀 버리는 음성의 성질을 가지고 있다. 몸의 내부에 다양한 종류의 열을 중화시키고 몸의 「과로」, 「과민」을 진정시켜주는 효과가 있다. 오렌지 색은 차갑게 빛나는 달과 연관이 있다.

이렇듯 달과 같은 성질을 가지고 있는 물은 평상시에는 음성으로 불활성이지만 에너지의 배분도에 따라 어느 것보다도 활발해지기도 한다. 지구는 물의 혹성이라고 불리우고 있다. 생명의 원천인 물은 모든 생물에게 상냥한 존재이다. 그러한 성질을 가진 이 물의 크리스탈은 보통은 하염없이 투명한 마린블루이며 발광시의 빛은 오렌지 색이다. 이 크리스탈을 지녔을 때의 느낌은 차가운 것이지만 그 내부에 어느정도의 따스함도 느낄 수 있으며 그러한 이유는 지상에 내리쬐는 태양광의 힘도 가지고 있기 때문이다.

물의 크리스탈에 관련된 마법은 프리지드, 프리자라, 프리자가 등이다

D. 흙의 크리스탈

흙의 크리스탈과 관련된 마법은 어스퀘이크, 알테마, 그라비데, 그라비가 등이다

흙이 가진 원소의 색은 그린이다. 차갑고 음성적인 성질을 가진 물의 크리스탈과 비슷하다. 흙은 우리들의 생활에서 절대로 떨어질 수 없는 필요불가결의 존재로 흙의 원소가 없다면 어떤 몸도, 뼈도, 육체도 가질 수가 없다. 이런점에서 생각해보면 성장기의 힘. 한마디로 물체를 성장시켜 나가고 흙의 성질을 순수한 형태로 응축시켜 놓은 크리스탈이 흙의 크리스탈일 것이다.

보통은 갈색과 가까운 색이지만 발광시의 색은 그린이며 이 크리스탈을 가졌을 때의 느낌은 무엇인가 중후감을 느끼며 그러한 감각이 지속된다.

■참고자료
화이널 환타지III, IV, V / 페미컴 소프트
4차원 우주의 비밀 / 뉴톤

게임 탐험대의 크로스 리뷰

날씨가 상당히 심상치 않은 계절. 더웠다가 추웠다가 하는 지금 감기 걸린 게이머는 없는지... 지금 이 순간도 탐험대원들은 여러가지 걱정을 하고 있습니다. 우리 사랑 게이머가 몸 건강히 게임하고 있는지, 한국 게임계는 앞으로 어떻게 될지 등등. 그러나 가장 걱정되는 것은 여러 게이머에게 어떤 게임을 추천해야 하는가 입니다.

송백정

몇달간 마리오RPG에 심취해 있던 백정은 계속 반복되는 게임오버에 드디어 포기 상태에 이르렀다. 그리하여 새로운 게임을 찾기 시작하던 백정은 마리오RPG를 자신의 애인 백순이에게 넘겨준채 시뮬레이션 게임인 화이어 엠블렘에 손을 댔다. 그러나 첫번째 장에서 시작하자마자 어이없게 성을 적에게 함락당해 또 게임오버. '처음이라 그렇겠지...'라고 생각하며 다시금 도전했지만 상황은 더더욱 나빠질 뿐이었다. 게임 찰야 3일에 파김치가 된 백정은 그후로 화이어란 소리만 들어도 기겁을 한다고 한다.

화이어 엠블렘 외전

패미컴 당시부터 걸작 소프트라고 불리웠던 화이어 엠블렘 시리즈. 이번 외전에서 내가 마음에 들었던 부분은 말이여 일단 사랑을 하여 애를 낳고 그 애가 나중에 대륙의 평화를 지키는 점이다. SFC로는 두번째로 등장한 화이어 엠블렘 시리즈. 닌텐도가 SFC 시장을 유지하기 위해 내놓은 또하나의 비밀병기임에 틀림없다.

■제작사 : 닌텐도 ■기종 : SFC
■장르 : 시뮬레이션 RPG

고바위

최근 PS의 환상수호전에 몰두한 바위는 108명의 멤버를 메꾸기 위해서 연일 머리를 쓰고 있었다. 그러던 어느날 엄청난 강적과 맞붙게 됐다.
'얼레? 머리가 3개인 용이네...'
그 놈의 용이 한쪽 머리가 사라지면 자꾸 재생되자 화가난 바위는 악착같이 도전하여 드디어 그 용을 쓰러뜨렸다. 그리고 그 순간!
'아악! 엔딩이 나오면 안돼! 어째서 엔딩이!!'
그것이 마지막 왕인줄도 모르고 이겨버린 바위. 108명 동료 모집까지 앞으로 3명일 때의 실화이다...

바이오 하자드

어째서 내가 자꾸 플레이 스테이션 게임을 추천하는가? 그것은 별다른 이유가 없다. 단순히 재미있기 때문이다. 솔직히 이 게임을 처음 접했을 때 너무나 놀라고 무서워서 거의 해볼 생각을 하지 않았다. 그냥 구석에 놔두었을 뿐이었다. 그러나 하지 않고는 못견디는 이 느낌. 드디어 플레이를 다시 하게 됐다. 조금만 더 노력하면 엔딩을 볼 수 있을 것같다. 그때까지 내가 살아있을까? 모두들 한번쯤 해봤으면 하는 게임이다. 나혼자 놀라기엔 너무 억울해...

■제작사 : 캡콤 ■ 기종 : PS
■장르 : 호러 어드벤처

손수달

월드컵의 열기에 신혼을 잊은 채 화이팅 일레븐에 열중한 손수달은 드디어 현주달 화이팅 일레븐 끌어들이기 작전에 돌입했다. 온갖 집안 살림과 청소, 설겆이를 도맡아 하기도 하고 잔심부름까지 하지만 현주달은 화이팅 일레븐에는 돌부처였다. 결국 손수달은 챔프팀의 모든 기자들에게 아이디어를 공모하는데 다음 달을 기대하시라 짜잔...

탑건

영화를 그대로 게임화한 작품으로 비행 시뮬레이션을 좋아하는 유저라면 한 번 쯤은 접해볼 만하다. 게임중에 F-14 톰캣을 조종하는 것은 물론이고 영화속의 주인공이 된 듯한 감을 느낄 수 있다. 달리보면 탑건2를 그대로 게임화한 것이라 볼 수 있다. 현재 탑건은 한국전이 들어있는 관계로 시나리오 수정작업으로 인해 발매는 올 상반기 중이다.

■제작사 : 스펙트럼 홀로바이트
■기종 : IBM PC ■장르 : 시뮬레이션

이인분

일본에 간 이인분은 참새가 방앗간을 지나칠 리 없듯이 오락실에 들렀다. 일본이라고 해도 오락실의 소프트는 우리나라와 그다지 다른게 없고 버파 키즈에 한판당 우리나라 돈 700원에 상당하는 100엔씩을 집어 넣었다. 왜 이인분이 버파 키즈만을 한 것일까? 혹시 한국에 있던 고바위가 그리웠던 것은 아닌지...

지새는 달

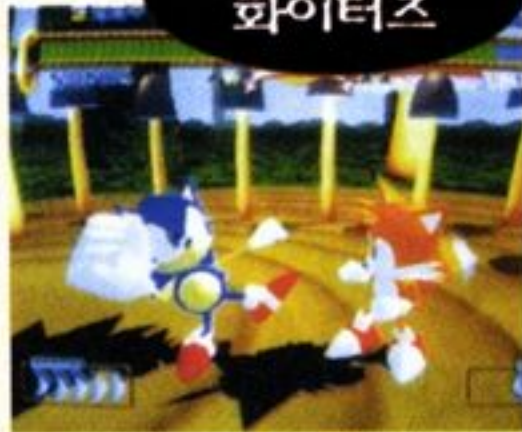
캐릭터들의 동작을 방대한 애니메이션으로 처리하여 부드러운 동작을 보여주는 것이 가장 큰 특징이라고 하겠다. 아케이드 게임이 가지는 간편함과 박진감 있는 액션을 보여주며 대형 캐릭터들이 사용됨으로 시원한 동작을 구사한다. 토속적인 분위기의 국산 제작 게임으로 여러가지 이벤트와 퍼즐 등 다양한 장르의 특징과 재미를 포함하고 있다. 우리의 멋과 얼을 게임에 맞도록 고려 재구성함으로 참신함을 맛볼 수 있다.

■제작사 : 팬택 ■기종 : IBM PC
■장르 : 아케이드(종합장르)
■가격 : 33,000원

허우적

화이팅 바이퍼즈의 열기에 한번 레버를 무자비하게 비틀어 보았지만 . 어디서인가 나타난 한손엔 호떡을 든 소년의 락셀의 무자비한 기타에 얼굴 가격, 몸통 가격 드디어는 뼈 뿌러지는 소리까지. 그날밤 꿈에서 나는 호떡 든 소년에게 뼈 뿌러지도록 죽도록 맞았다.

소닉 화이터즈

드디어 세가의 트레이드 마크였던 소닉이 등장하였다. 초기 메가드라이브로 출시되어 압도적인 인기를 누렸던 액션 게임이 이제는 아케이드로 그 면모를 바꿔 격투 액션으로 등장했다. 과거 소닉에 대한 그리움을 갖는 팬이라면 너나할 것없이 한번쯤은 군침을 삼켜볼 만도.

■장르 : 격투 액션 ■제작사 : 세가
■발매일 : 가동중 ■기종 : 아케이드

X 아이

연일 어이없는 일을 연발하는 X. 한달 동안 주위 사람들로부터 핍박을 받으면서도 게임에 정진하던 X의 모습을 보며 여러 사람들이 눈물을 흘렸다. 왜 눈물을 흘렸냐고!? 그 이유는 그토록 열심히 노력했건만 어떤 게임을 해도 누구도 이길 수 없었기 때문이었다. 이럴수가... 지성이면 감천이라는데. 그러나 X라는 문자에 담긴 뜻은 무한한 가능성. 힘내라! X. 울지마라! X.

건그리폰

건그리폰! 역시 낯설었던 한마디. 그러나 이제는 새턴 팬 이라면 그이름만 들어도 흐뭇할 것이다. 박력있는 전투 미션4부터 마구 몰려드는 적들. 쉴틈을 찾아 볼 수 없는 게임으로 전원을 켜는 순간부터 당신은 게임아츠의 세계로 빠져 들 것이다. 아직 이 혁신적인 게임을 안해보신 새턴 매니아께 한번 해보시라고 권하고 싶군요. 하다보면 푹 빠지실 거예요. 최근에 이인분이 건 그리폰을 노리고 있어서 회사에선 별로 하지도 못해요. 그렇게 좋으면 하나 살 것이지 남의 떡은 왜 찔러!

■제작사 : 게임 아츠 ■기 종 : SS
■장 르 : 슈 팅

박쥐연

점핑 플래쉬를 사기위해 보름동안 돼지에 밥을 주던 박쥐연. 단골 게임샵에 가서 온갖 알랑뽕짝을 떨어 정가보다 싸게 사서 입이 귀까지 쭉, 집을 향해 볼탱이가 출렁거리도록 전속력을 다해 달리던 중, "아가씨 신분증 좀 보여주세요. 무단횡단하셨습니다."라며 눈앞에 경찰 아저씨가... 다급한 나머지 "아이가 이걸 사다달라고 숨이 꼴각꼴각 넘어가도록 울고 있어요. 지금 빨리가야 하는데요!"라고 말했지만 박쥐의 신분증을 거머쥔 경찰은 "아이가 아직도 게임할 나이에요?"라고 말할 뿐이었다.

두근두근 메모리얼 -프라이비트 컬렉션-

풍부한 음성 데이터와 눈부시도록 아름다운 그래픽 비주얼. 『두근두근 메모리얼』 팬이라면 결코 놓쳐서 안될, 못보면 두고두고 한으로 남을지도 모르는 환상의 모음집. 『두근두근 메모리얼』에 시간과 정열을 쏟았던 유저라면 절대적으로 만족할 만한 타이틀이다. 퀴즈에서 오답을 선택했을 경우 리액션도 재밌고 게임을 완벽하게 즐겼던 매니어들만이 맞출 수 있는 고비위의...아니 고난위도의 퀴즈. 물론 맞추면 그에 상응하는 재밌는 비주얼을 볼 수 있다. 아마 시오리가 이렇게 요염할 줄은 꿈에도 생각하지 못했을걸요!

■제작사 : 코나미 ■ 기종 : PS
■장르 : ETC

장소팔

지난달부터 챔프에 파이팅일레븐의 열풍이 불고 있다. 그 열풍을 불러온 장본인이 바로 장소팔이다. 파라과이를 골라도 레벨5 브라질을 무참히 밟을 정도의 실력을 지녔다는 소문이 있었는데.. 최근 초고수 송백정에게 0:1 패배를 당해서 실의에 빠져 있다. 역시 소문은 믿을 수 없다??

J리그 프로 사커클럽을 만들자

축구 시뮬레이션이라는 새로운 장르의 게임이 등장했다. 단순히 축구 게임을 즐기는 것에 싫증이 났거나 액션에 소질이 없는 사람도 재미있게 즐길 수 있다. 이 게임은 자신이 축구팀 경영자의 입장에서 게임을 하는 것이다. 좋은 선수들과 감독을 스카웃하고 자신의 구장을 만드는 등 자신의 팀이 발전하는 모습을 보면 가슴이 뿌듯해질(?) 것이다.

■제작사 : 세가 ■기종 : SS
■장르 : 축구 시뮬레이션

TOP GAME RANKING

■ 조사기간 : 1996년 5월 2일~1996년 5월 29일
■ 국내 게임 순위 산출 근거 : 애독자 엽서(60%), 게임 매장의 판매통계(20%), 동시발매 소프트(20%)를 토대로 산출
■ 외국 게임 순위 산출 근거 : 「더 슈퍼패미컴」, 「새턴 매거진」 등 유명 게임지의 순위 통계와 현지 특파원의 조사를 근거로 작성

새턴 TOP 10

1. **더 킹오브 화이터즈 95[→]**
   격투 액션
   SNK
   7,800엔
2. **드래곤 포스[↑]**
   시뮬레이션
   세가
   5,800엔

3. **버철 화이터 Ⅱ[↓]** 격투 액션/ 세가/ 5,800엔
4. **드래곤 볼Z[NEW]** 플레잉 애니메이션/ 반다이/ 6,800엔
5. **페다 리메이크[NEW]** 시뮬레이션/ 야노만/ 6,800엔
6. **팬저 드래군 쯔바이[↓]** 슈팅/ 세가/ 5,800엔
7. **뱀파이어 헌터[↓]** 격투 액션/ 캡콤/ 5,800엔
8. **건 그리폰[↓]** 슈팅/ 게임아츠/ 5,800엔
9. **가디안 히어로즈[↓]** 격투RPG/ 세가/ 5,800엔
10. **진 여신전생 데빌 사마나[→]** 롤플레잉/ 아틀라스/ 6,800엔

플레이 스테이션 TOP 10

1. **바이오 하자드[↑]**
   어드벤처
   캡콤
   5,800엔
2. **철권2[↓]**
   격투액션
   남코
   5,800엔

3. **점핑 플래쉬2[NEW]** 3D 액션/ SCE/ 5,800엔
4. **천지를 먹다 Ⅱ[NEW]** 액션/ 캡콤/ 5,800엔
5. **기동전사 건담 VER 2.0[→]** 슈팅/ 반다이/ 5,800엔
6. **캡틴 츠바사 [NEW]** 스포츠/ 반다이/ 5,800엔
7. **제 4차 슈퍼 로보트 대전[↓]** 시뮬레이션/ 반프레스토/ 6,800엔
8. **두근두근 메모리얼~프라이비트 콜렉션[NEW]** ETC/ 코나미/ 3,800엔
9. **힘내라 고에몽[↑]** 액션 RPG/ 코나미/ 5,800엔
10. **록맨 X3[NEW]** 액션/ 캡콤/ 5,800엔

슈퍼컴보이 TOP 10

1. **슈퍼 로보트 대전 외전-마장기신[↑]**
   시뮬레이션 RPG
   반프레스토
   7,800엔
   24M

2. **슈퍼 마리오 RPG[↓]**
   롤플레잉
   닌텐도, 스퀘어
   7,500엔
   32M

3. **화이어 엠블렘[NEW]** 시뮬레이션 RPG/닌텐도/ 7,500엔/32M
4. **루드라의 비보[↑]** 롤플레잉/ 스퀘어/ 8,000엔/ 32M
5. **드래곤 퀘스트 Ⅵ[↓]** 롤플레잉/에닉스/ 11,400엔/ 32M
6. **트레저 헌터G[NEW]** 롤플레잉/ 스퀘어/7,900엔 / 24M
7. **바하무트 라군[↓]** 시뮬레이션 RPG/ 스퀘어/ 11,400엔/24M
8. **드래곤 볼 Z 하이퍼 디멘션[↓]** 대전 액션/ 반다이/ 7,800엔/16M
9. **슈퍼 동키콩 컨트리2[↓]** 액션/ 닌텐도/ 9,800엔/ 32M
10. **프론트미션 건해저드[↓]** 액션 RPG/ 스퀘어/ 11,400엔/ 24M

기대 소프트 TOP 10

1 화이널 환타지Ⅶ[→]
PS
롤플레잉
스퀘어
5,800엔
96년 12월 예정

2 버철 화이터Ⅲ[→]
ARC
격투 액션
세가
96년 여름

3 소닉 더 화이터즈[↑]
ARC
격투 액션
세가
96년 여름 예정

4 슈퍼 마리오64[↑]
N64
액션
닌텐도
9,800엔
96년 6월 23일

5 스트리트 화이터 제로2[NEW]
SS
격투 액션
캡콤
미정
96년 여름 예정

6 랑그릿사Ⅲ[→]
SS/ 시뮬레이션/ 메사이아/ 가격 미정/ 96년 7월 12일

7 파일로트 윙스64[NEW]
N64/ 스포츠 시뮬레이션/ 닌텐도/ 9,800엔/ 96년 6월 23일

8 트레저 헌터G[↓]
SFC/ 롤플레잉/ 스퀘어/ 가격 미정/ 24M/ 96년 5월 24일

9 알버트 오딧세이 외전[→]
SS/ 롤플레잉/ 선 소프트/ 5,800엔/ 96년 6월 예정

10 킹 오브 화이터즈'96[→]
ARC/ 격투 액션/ SNK/ 96년 가을 예정

아케이드 TOP 5

1 스트리트 화이터 제로 2[NEW]
격투 액션
캡콤

2 버철 화이터 2[↓]
격투 액션/
세가

3 철권2[→]
격투 액션/ 남코

4 화이팅 바이퍼즈[→]
격투 액션/ 세가

5 던전 앤 드래곤즈[NEW]
액션 RPG/캡콤

일본 게임 TOP 5

1 화이어 엠블렘[NEW]
슈퍼 컴보이
시뮬레이션
닌텐도
7,500엔

2 마리오RPG[↓]
슈퍼 컴보이
롤플레잉
스퀘어 닌텐도
7,500엔

3 철권2[NEW]
플레이 스테이션/ 격투 액션/ 남코/ 5,800엔

4 건 그리폰[↓]
새턴/ 슈팅/ 게임 아츠/ 5,800엔

5 버철 화이터2[↓]
새턴/ 격투 액션/ 세가/ 5,800엔

미국 게임 TOP 5

1 킬러 인스팅트2[NEW]
아케이드
격투 액션
닌텐도

2 버철 화이터2[↓]
새턴
격투 액션
세가

3 스트리트 화이터 알파[↓]
아케이드/ 격투 액션/ 캡콤

4 철권2[↓]
플레이 스테이션/ 격투 액션/ 남코

5 슈퍼 동키콩 컨트리2[→]
슈퍼NES/ 액션/ 닌텐도

순위 알아맞추기 텔레파시 퀴즈!

나도 슈퍼컴보이 유저가 될 수 있다!

애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 가정용 게임 기종별 1위와, IBM PC 게임 인기 순위를 맞추시는 분 중 1명을 선발하여 슈퍼컴보이 1대를 드리고 2명을 추첨하여 IBM PC 게임 디스켓 1개씩을 드립니다. (마감은 매달 15일까지이며 전화번호를 기재하지 않으면 자동 탈락되오니 유의하시기 바랍니다)

정답은 애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 후 서울시 용산구 청파 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 「순위 알아맞추기」 담당자 앞으로 보내주세요.

※6월호 정답자 발표는 별책부록 챔프 게시판을 참고하시기 바랍니다.

차세대 CD롬의 다음 세대 DVD, 게임계 장악 초읽기!

세가, 3DO사 물밑 작업 일각에선 비관론 대두

DVD란 디지털 비디오 디스크(Digital Video Disk)의 약자로 기존의 CD와 크기는 같지만 CD의 7배의 용량과 30배에 육박하는 데이타 전송속도로 인해 차세대 CD로 주목받고 있다.

DVD란 무엇인가?

DVD란 디지털 비디오 디스크(Digital Video Disk)의 약자로서 CD(Compact Disk)를 대체할 차세대 기록매체로 등장하고 있다. 작은 은색 원반모양으로서 크기는 CD와 같지만, 기존 CD의 7배에 달하는 대용량과 30배에 달하는 데이타 전송속도로 인해서 DVD는 비디오, 음악, 컴퓨터 분야에서 기존의 매체를 대체할 최신 매체로 떠오르고 있다. 1996년 연말까지는 미국에서 DVD를 매체로 하는 제품이 선보일 예정이며, 급속하지는 않지만 서서히 CD를 대체할 것으로 보인다.

이제 DVD영화가 비디오 테이프를, DVD음반이 CD를, 그리고 DVD ROM이 CD ROM을 대체할 것이다. 물론 DVD에 문제가 전혀없는 것은 아니다. 아직 신매체이므로 표준규격이 지정되지 못했기 때문에 당장은 DVD가 실용화 되기는 어렵다. 그러나 제작회사들간의 합의로 표준규격이 정해지고나면 DVD는 급속하게 실용화 단계로 접어들 것이다. 실제로 작년에 소니/필립스와 타임워너/도시바/마쓰시다 계열간에 표준규격을 제정하려는 합의가 도출된 상태이기 때문에 이러한 문제는 극복 될 수 있을 것이다. 올 가을에 도시바에서는 비디오 플레이어를 대체할 DVD 화상재생장치를 출시할 예정에 있다고 한다. 이것을 신호탄으로 DVD매체는 기존의 CD를 대체해 나갈 것인가?

만약 이러한 추세가 진행된다면, 과연 PC게임이나 게임기에도 DVD가 도입될 것인가? 게임에 DVD가 도입된다면 그 시기는 언제가 될 것인가? 이러한 의문점들에 대한 명확한 해답은 현재는 존재하지 않는다. 그러나 현재 진행중인 추세를 살펴봄으로써 앞날을 어느 정도는 짐작할 수 있으리라 생각된다.

DVD의 사양

DVD의 기술적 사양을 살펴보면 다음과 같다.

직경: 120mm(5인치)
두께: 1.2mm
용량: 4.7기(4,700,000,000) 바이트
데이타 전송률: 초당 4.69메가(4,690,000) 바이트
이미지 압축방식: MPEG2

이러한 DVD의 매력은 두가지로 요약된다. 대용량과 빠른 데이타 전송률이 바로 그것이다. 이것들을 항목별로 살펴보면 다음과 같다.

(1)용량: 앞서 살펴보았듯이 DVD는 기존 CD ROM의 7배에 달하는 용량을 지니고 있다. 이는 대용량의 게임을 하는데 있어서 CD처럼 여러장을 갈아끼우는 불편을 덜어줄 수 있다는 것을 의미한다. 또한 대용량의 장점을 살려 많은 게임들을 한장의 DVD에 수록할 수도 있다는 점들이 DVD의 매력으로 지적되고 있다.

(2)데이타 전송속도: DVD는 기존의 CD ROM보다 최고 30배나 빠른 데이타 전송률을 자랑한다. 이는 게임에서 데이타를 로딩하는 시간을 급격히 감소시킴으로서 게이머가 느낄 수 있는 지루함을 감소시킨다는 매력이 있다.

DVD 게임기의 전망

DVD는 영화매체 분야에서 DVD플레이어, 그리고 PC분야에서 DVD ROM 드라이브로서 먼저 실용화될 것으로 보인다. 보통 DVD와 같은 최첨단 기술분야는 많은 비용이 소요되며, 이는 소니나 세가와 같이 가능한한 저가형의 게임기를 제조하려는 업체들에게는 부담스러운 면이 아닐 수 없다. 주요한 게임기 제조업체들은 다양한 각도에서 DVD를 주목하고 있으며, 닌텐도를 제외한 모든 업체가 DVD가 차세대 게임기 매체가 될 것임을 인정하고 있다. DVD가 게임에서 혁신적인 그 무엇을 불러일으키지는 않을지라도, 모든 것을 한장에 담아낼 수 있는 대용량의 특징은 분명히 가정용 게임기에 큰 영향을 미칠 것임은 분명하며 모든 게임기 제작사들도 이를 인정하고

PC에서 DVD는 CD ROM과 같은 기능을 하며 이것을 위해서는 PC의 업그레이드를 당연히 펜티엄으로 해야 할 것이다

도시바에서는 올가을에 최초로 DVD 영상 재생장치를 선보일 예정이며, 이것이 CD ROM 플레이어와 호환성이 있을지 없을지는 의문이다

있다. 모든 회사들 중에서도 3DO사가 DVD에 가장 큰 관심을 보이고 있다. 3DO사는 DVD가 64비트 M2시스템에서 중요한 부분이 되리라는 전망을 가지고 DVD를 가능한한 빠른 시간안에 게임매체로 채택하려고 한다. 세가는 3DO사만큼은 아니지만 나름대로 DVD에 지대한 관심을 보이고 있다. 세가의 차기계획에 대해서는 정확히 밝혀진 것은 없는 상황이지만, 세가의 발표에 따르면 마쓰시다와 함께 DVD 게임기 프로토타입을 개발할 계획이 있다고 한다. 세가는 또한 DVD가 게임 제작자들이 이용할 수 있는 공통적인 포맷이 되길 바라고 있다.

소니사는 비록 DVD를 개발하는 4개 업체중의 하나이며 DVD를 하드웨어 개발의 선두로 내세우고 있지만, 32비트나 64비트 DVD게임기에 대한 확고한 계획을 세우지는 않은 것 같으며, 그 대신에 CD를 사용하는 32비트 플레이 스테이션에 지속적으로 투자할 것임을 천명하고 있다. 닌텐도사는 DVD나 다른 차세대 매체에 대해서는 특별한 계획을 가지고 있지 않으며, 차세대 매체에 대해서는 회의적인 반응을 보이고 있다. 닌텐도사는 DVD에 대해서는 특별한 언급을 하지 않고 있으며, 대신에 닌텐도 64 및 그들의 다른 게임기에 전력을 투구할 것임을 밝히고 있다. 전반적인 분위기와는 달리 주요한 게임기 제조업체의 DVD 지원은 그들이 말하는 것처럼 열정적인 분위기를 띠지는 않는다. 세가, 소니, 그리고 특히 닌텐도와 같은 게임기 제조업체는 DVD에 대한 낙관론에서부터 비관론까지 다양한 반응을 보이고 있는 것이 사실이다. 닌텐도를 제외한 다른 두 회사(세가, 소니)가 2년동안 CD에 기반한 시스템을 장비하고 있다는 사실을 고려해 본다면, 이러한 반응들이 이해못할 성격의 일도 아니다. 도시바에서 올가을에 DVD영화를 선보일 예정임에도 불구하고 게임기 제조업체들이 DVD를 수용하려면 어느정도의 시간이 소요될 듯 싶다.

닌텐도는 차세대 계획에서 DVD 때문에 그들의 카트리지 방식의 게임기를 변화시키지는 않을 것이라고 밝히고 있으며, 심지어는 소니도 DVD에 대해서는 느슨하기 짝이없는 태도를 보이고 있다. 소니는 현재의 플레이스테이션이 게임기 시장에서 앞으로도 4년에서 6년 정도는 계속 먹혀들 것이라고 전망하고 있다. 소니는 그들이 DVD개발에 투자하면서도 현재 안정된 시장을 확보하고 있는 플레이스테이션을 고집하고 있는 것이다.

그러나 세가와 3DO사는 소니, 닌텐도보다 더 많은 열정과 관심을 차세대 표준인 DVD에 보이고 있다. 세가는 마쓰시다와 합작하여 DVD를 연구하고 있으며, DVD에 대한 우려는 단하나 과연 언제 이것을 상품화할 것인가의 문제인 것이다. 세가는 아직 DVD 게임기 출시에 대한 정확한 계획을 발표하지는 않고 있는 상황이지만, 여전히 DVD에 대해서는 낙관적인 입장을 보이고 있으며, DVD가 가정용 게임기에 혁신을 일으킬 수 있으리라고 믿고 있다. 3DO 역시 DVD에 대한 계획을 가지고 있으며 이를 연구하기 위한 재원을 확보하고 있다.

DVD는 게임기와 PC에서 CD를 대체할 차세대 매체로서 떠오르고 있지만 실용화되기 위해서는 일정시간이 소요될 것이며, 실용화된 이후에도 가격이나 호환성 등의 요소들이 DVD의 실용화 및 그 시기에 많은 영향을 미칠 것으로 사려된다. 하지만 3DO, 세가, 그리고 소니사는 DVD 게임기를 상품화하여 출시하는데 많은 시간을 지체하지는 않을 것이다.

11번째 시간과 같은 게임은 이제 4장의 CD를 갈아 끼울일이 없다

CHAMP Note

챔프 명인의 마감중 팩스로 궁금증을 보낸 독자가 있었습니다. 이에 챔프는 지면을 통해 답해 드립니다.

1) 워프사는 왜 SS로 갔나요? 그래서 에네미 제로는 PS에서 안 나와요?

- SS로 가는 것은 다른 사정은 없고 개발이나 규제의 문제가 아닌 유통의 문제로 에너미 제로가 SS에서 유저들에게 호응이 있을 것 같아 개발자들은 그쪽으로 눈독을 들였다고 합니다. SS로 출시되면 물론 게임 무비의 질은 다소 떨어지지만 데이터 양을 충분히 살릴 수 있어 게임의 재미를 배가 시킬 수 있을 것 같아서 입니다. 그리고 에네미 제로는 SS로 올 가을에 출시될 예정입니다.

2) 아크 더 래드 2 의 발매일은?

- 아크 더 래드 2의 발매일은 일본에서 96년 8월 예정에 있습니다.

3) 바이오 하자드에서 미사일 란처의 총알이 무한대가 되는 것을 아십니까? 그리고 2의 발매일은요?

- 방법은 3시간내에 게임을 클리어하고 그 세이브 화일을 가지고 다시 게임을 시작하면 됩니다. 그리고 2는 아직 기획단계 중인 것으로 알려졌으며 구체적인 사항은 알려진 것은 없습니다.

4) PS는 인터넷이 됩니까?

- 지금 현재 반다이에 이어 닌텐도, 세가가 인터넷 단말기 시장에 눈독을 들이고 신모델에 인터넷 기능을 추가할 예정이지만 아직 PS는 예정에 없는 것으로 알려졌습니다.

어린이 날 사은대잔치 당첨자 발표

당첨을 진심으로 축하드립니다

당첨자는 6월 30일까지 전화연락을 바라며 서울, 경기 지역은 직접 찾으러 오시기 바라며 지방은 반드시 전화확인 후 (전화가 없을시 무효로 간주 발송해 드릴수 없습니다)우편으로 발송해 드리겠습니다. (단 6월 30일이후는 무효입니다)

사은잔치 2
-차세대기를 탈수 있는 퍼즐 맞추기-

1등: 플레이 스테이션 1대(1명)

한정민 /

2등: 새턴 각 1대(2명)

조호성 /
이영필 /

3등: 3DO 얼라이브 각 1대(3명)

이정열 /
김정호 /
박인규 /

4등: IBM PC CD롬 게임 소프트 각 1개씩 (20명)

손상훈 /
XXX /
정규환 /
장창환 /
김상일 /
이재훈 /
정우선 /
백두현 /
김동욱 /
홍종여명/
조태희 /
신세환 /
박일우 /
조도현 /
심기선 /
최동하 /
이권면 /
신동수 /
박준영 /
김준서 /

사은잔치 3
-단어 알아맞추기-

게임 캐릭터 전화카드(150명)

〈마감 업수 관계로 150명까지 밖에 추첨 못 했으니 양해 바랍니다.〉

이윤수 /
이 인 /
김기범 /
김치현 /
고제일 /
박주현 /
김명식 /
최현구 /
유기봉 /
이상철 /
박상혁 /
박규승 /
임섭규 /
이종민 /
김세훈 /
김종록 /
박주호 /
이민호 /
박상준 /
황두현 /
김 전 /
김성찬 /
오보현 /
배성혁 /
이동훈 /
김종길 /
문상범 /
배성우 /
정재형 /
김형진 /
박찬범 /
김승민 /
강현욱 /
양진용 /
김회철 /
서명진 /
김광로 /
김태기 /
김도형 /
김동오 /
김태규 /
이두환 /
박주훈 /
신동윤 /
김 ? /
박병기 /
장준호 /
이현승 /
성채원 /
손희승 /
채현수 /
남정훈 /
박주연 /
이종광 /
이시윤 /
김현수 /
최영근 /
김성민 /
김동환 /
조원기 /
한기훈 /
정관용 /
이재웅 /
서찬종 /
조상욱 /
최창원 /
정태형 /
도재범 /
이상구 /
안지훈 /
이병욱 /
고민석 /
홍석주 /
김영환 /
서정욱 /
서경상 /
이승원 /
배병진 /
박상근 /
고현호 /
김자영 /
김규만 /
김효성 /
최창호 /
정혜민 /

알면 배부르고 몰라도 배고프지 않는
전기종 격투액션 비법 대모음

하나의 게임이 발매되어 인기를 누리고 많은 팬을 확보한다. 그러나 다시 새로운 게임이 등장하면 인기의 뒷전에서 유저들에게 외면 당한다. 이럴때 그 게임에 새로운 재미를 부여하는 것이 비법이 아닐까 생각된다. 아케이드는 물론이거니와 가정용 게임에서도 비법을 알게되면 한층 흥미로운 게임을 플레이할 수 있게 되는 것은 사실이다. 이번호 챔프에서는 격투게임 매니어들을 위해 부족하지만 비법들을 한자리에 모아 보았다. 아무쪼록 도움이 되기를…

과거 . 현재 . 미래

과거라면 과거랄까 예전의 아케이드 대전 액션 게임들은 거의가 가정용 게임기에 이식되는 것이 유행인 시대가 있었다. 지금 현재에도 달라진 점은 없는 것 같다. 하긴 시리즈를 거듭하면서 진화되는 부분, 그리고 거기서 착안점을 발견할 수도 있는 일이니까.

지금까지의 아케이드 게임, 이 세상 곳곳에는 숨겨져있는 비밀들이 많다. 그래서 그런지 게임에서도 제작사가 몇가지 묘수들을 집어넣고 게임의 재미를 더해주고 있다. 그것이 의도적이냐 아니면 우연히냐가 관심거리겠지만 어쨌든 그런식의 많은 게임들이 발매됐다. 여기서는 그러한 과거 게임들에 숨겨져 있던 비법들을 공개하겠다. 단계는 슈퍼컴보이, 슈퍼알라딘보이, 차세대 기종 그리고 아케이드로 분류했다.

SFC

■스트리트 화이터 2

보너스 스테이지를 다시한번!

▶보너스 스테이지에서 타임이 0이 되기 전에 1P측이면 2P, 2P측이면 1P측에서 도중참가하면 보너스 스테이지를 다시할 수 있다.

약 킥 필살기

컨피그로 약킥 이외의 설정을 「*」로 한다. 연사 패드로 약 킥을 연타하면서 승용권 커맨드 등을 입력하면 펀치 버튼이 아니라도 승용권 등의 기술이 나온다

■슈퍼 스트리트 화이터 2

진행을 빨리빨리

▶토너먼트 모드에서 컴퓨터가 작동하는 캐릭터의 시합을 빠르게 할 수 있다. 시합이 도중에 셀렉트 버튼을 눌러주자. 그러면 캐릭터의 행동과 타이머가 굉장히 빨라져 순식간에 시합이 끝나게 된다.

필살기 버튼을 하나로

▶옵션의 버튼 설정에서 킥버튼 2개를 사용불능으로 해놓자. 그 상태에서 바이슨을 선택하고 남은 킥 버튼으로 '턴 펀치'를 구사 할 수 있게 된다. 손버튼도 마찬가지 방법으로 '턴 펀치를 낼 수 있다.

프로필을 한꺼번에

▶2플레이어측의 패드를 이용하여 캐릭터의 소개 화면이 나올 때 L과 R버튼을 계속 누르고 있자. 그러면 소개 장면을 연속해서 볼 수 있다.

■용호의 권

공중에 뜬다

▶대전모드에서 킹 대 킹으로 시작한다. 한번 먼저 이기고 있는 쪽

이 두번째 마지막에 뛰어 2단차기를 구사해 승부를 결정한다. 그러면 이긴쪽의 킹이 하늘에 뜨게 된다.

■아랑전설2

크라우저 & 삼투사 사용방법

▶전원을 켠 후 「TAKARA」 화면에서 음악이 흐르고 있는 사이에 B, A, X, Y, 상, 좌, 하, 우, L, R 순으로 입력한다. 이 때 O.K! 라는 소리가 나오면 성공.

캐릭터가 겹쳐진다

▶빅 베어가 화이어 브레스를 내기 직전에 공격하면 그 후 같은 라인 상에서 상대와 겹쳐지게 할 수 있다. 또 테리를 사용해 강펀치의 캔슬에서 번너클을 사용해도 역시 동일 라인상에서 겹쳐진다.

특이한 엔딩

▶한번 1P플레이를 클리어해 클리어한 캐릭터끼리 4회 더블 KO 되면 기묘한 문자의 엔딩을 볼 수 있다.

버튼 일발 필살기

▶플레이 중에 강킥 버튼을 계속 누르고 있다가 떼면 그 누르고 있던 시간만큼 아래의 필살기를 낼 수 있다.

시간에 따라 변하는 필살기

캐릭터명	5~12초	13~19초	20~39초	40초 이상
테리 보가드	약 라이징태클	강 라이징태클	약 크랙슛	강 크랙슛
앤디 보가드	약 승룡탄	강 승룡탄	약 공파탄	강 공파탄
히가시 조	약 폭열권	강 폭열권	약 타이거킥	강 타이거킥
야마다쥬베이	약번개떨어뜨리기,	약번개떨어뜨리기,	약센베이수리검,	강센베이수리검
첸신잔	약 배치기	강 배치기	약 파암격	강 파암격
김갑환	약 반월참	강 반월참	비상각 (강약은 판별 불가능)	
시라누이마이	필살인봉	필살인봉	약 화접선	강 화접선
텅푸르	충파	충파	약 열천각	강 열천각
빌리칸	약참새떨어지기,강참새떨어지기,약 시풍곤, 강 시풍곤			
엑셀호크	약 스매쉬봄버, 강 스매쉬봄버, 약 엑셀댄스, 강 엑셀댄스			
로렌스블러드	약블러디스핀, 강블러디스핀, 약블러디커터, 강블러디커터			
기스하워드	약질풍권, 강질풍권, 상단반격던지기, 중단반격던지기			
볼프강크라우저	약하단브리츠볼, 강하단브리츠볼, 약레그토마호크, 강레그토마호크			
료사카자키	약 빌드어퍼	강빌드어퍼	약비연질풍각	강비연질충각
덕 킹	약브레이크스톰, 강브레이크스톰, 약댄싱다이브, 강댄싱다이브			

■아랑전설 스페셜

료를 게임에 참가 시킨다

▶{용호의 권}의 주인공 '료 사가자키'를 선택하여 플레이할 수 있는 비법이다. 우선 전원을 넣으면 타카라 로고가 나온다. 그때 하, 우하, 우, 우하, 하, 좌하와 X 버튼을 빠르게 입력한다. 타이틀 화면에 '아랑전설'이라는 문자가 청색으로 변해 있으면 성공. 이것으로 어떤 모드에서든지 료 사가자키를 선택하여 플레이할 수 있다.

■사무라이 스피리츠

마지막 보스 아마쿠사를 고를 수 있다

▶게임을 시작하면 타카라 타이틀이 나온다. 이 때 A, Y, X, B를 동시에 누른다. 단, 3회 연속해서 눌러야 한다. 그러면 요상한 소리가 나고 대전 모드에서 L, R 버튼을 동시에 누르면서 시작하면 아마쿠사가 등장한다.

필살기 간단 사용법

▶샤를롯, 야규쥬베이, 어스퀘이크를 사용해 L이나 R, A를 누르면서 X를 누른다. 그러면 버튼의 연타로 나오는 필살기가 버튼 하나로 나온다.

■월드 히어로즈 2

전 캐릭터의 엔딩 쉽게 보기

▶아무 캐릭터로 엔딩을 본 후 오프닝으로 돌아가 엔딩을 보고 싶은 캐릭터를 대전모드에서 고른 후 승리하면 곧 바로 엔딩 화면이 나온다. 컴퓨터의 레벨을 최고 8로 해놓으면 레벨 8로 했을 때의 엔딩이 나오게 된다.

■드래곤볼 초무투전 2

손오공과 신 캐릭터 고르기

▶일본어 음성이 나온 후 손오공의 양손이 나오면 위, X, 아래, B, L, Y, R, A버튼 순으로 재빨리 입력시키면 '카카로트'라는 음성이 나오면서 대전모드에서 손오공과 브로리를 고를 수 있다.

캐릭터가 작아진다

▶무투전 이외의 모드에서 대전전에 캐릭터 대사가 표시되는 사이에 1P 나 2P 콘트롤러에서 십자 버튼의 아래를 5회 누른다. 커맨드를 입력한 것이 1P라면 화면 좌측, 2P라면 화면 우측의 캐릭터가 작아진다. 다만 공격을 하거나 데미지를 받는 부분은 통상 캐릭터와 같다.

좌우 캐릭터 교환

▶대전 전의 VS 표시 화면에서 셀렉트를 누르면 1P측의 캐릭터와 2P측의 캐릭터를 교체할 수 있다.

완전한 엔딩

▶주인공 캐릭터로 시작하여 셀에게 진다. 셀 쥬니어가 나오면 이기고 셀과 다음에 꼭 이긴다. 그리고 부활한 셀에게 진다. 그리고 손오반이 가메하메파로 셀을 물리친다. 그리고 나머지를 계속 이겨나가면 캐릭터 소개가 나온 후에 진정한 엔딩이 나온다.

■드래곤볼 초무 투전 3

CPU 자동 선택법

▶초무투전 2는 대결 모드시에 CPU가 저절로 선택되었다. 그러나 초무투전3은 그렇지가 않은데 이 비법을 쓰면 초무투전 2처럼 자동으로 CPU를 선택 할 수 있다.

방법은 대결 모드를 선택하고 (1P VS CPU)를 선택후 캐릭터 선택 화면이 나오면 스타트 버튼을 누른다. 그러면 초무투전 2처럼 1P를 선택함과 동시에 CPU도 저절로 선택되어 자신이 직접 CPU를 선택하는 것보다 훨씬 스릴있고 재미있다.

PS

■제로디바이드

보너스 게임으로 즐긴다

▶줌에서 발매되어 인기를 얻은 PC용 슈팅 「화란크스」의 축소판을 즐길 수 있다.

2P측의 셀렉트와 스타트를 동시에 누르고 타이틀 화면이 나타날때까지 2P측 버튼을 누른 채로 있으면 「보너스 게임」이라는 표시가 검은 화면 위로 나타난다.

디지털 만화를 본다

▶노 미스 노 컨티뉴로 주루를 쓰러뜨리고 옵션에 커서를 맞춰 2P측의 L1, L2, R1, R2 셀렉트를 누르면서 스타트를 누른다

스테이지를 선택한다

▶주루와 엑스텔이 사용 가능한 상태에서 베스트랩으로 5초대를 넘긴다. 또는 총 플레이 시간이 30시간을 넘으면 VS 모드에서 캐릭터 셀렉트 화면에 스테이지 선택 번호가 표시된다. 이것으로 원하는 스테이지에서 대전할 수 있게 된다.

컴퓨터끼리의 대전

▶1P측의 콘트롤러로 L1, L2, R1, R2를 아래로 누르면서 스타트 버튼으로 대전 플레이에 들어가면 캐릭터를 선택해도 양쪽 다 컴퓨터 캐릭터가 된다. 좋아하는 캐릭터를 골라서 관전하자

색변경

▶한번 클리어하는 것으로 OK. 선택방법은 캐릭터 화면에서 셀렉트 버튼을 누르면서 스타트 이외의 아무 버튼으로 결정한다. 1P 콘트롤러로 2P측 캐릭터를 선택하려면 방향키의 위를 누르면서 결정하면 된다.

보스 사용법

▶처음부터 선택할 수 있는 8기체의 캐릭터를 모두 클리어하면(컨티뉴해도 상관없다) 주루를 사용할 수 있다. 또 난이도를 노멀 이상으로 노컨티뉴로 클리어하면 최종 보스인 익스텔을 사용할 수 있다.

네코 등장

▶총 플레이 시간이 24시간을 넘으면 1P 모드 플레이 중에 캐릭터들이 중간에 참가하는 확률이 낮아진다. 또한 익스텔을 사용해 노컨티뉴로 줄을 쓰러뜨리고 익스텔과의 전투 직전의 화면에서 L, R 버튼의 4개를 누르면서 결정하면 익스텔이 네코로 변한다.

네코 사용법

▶줄과 익스텔을 사용해 각각 1P 모드에서 줄을 쓰러뜨리면 네코를 사용할 수 있게 된다.

1/60모드

▶우선 옵션을 선택해서 DJ를 ON으로 설정한다. 그다음 어느 캐릭터라도 좋으니까 1P모드로 100시간이상 플레이한뒤에 컴퓨터 상태로 5연타의 콤보를 먹인다. 그리고 옵션에 있는 MATCH PONIT 에 커서를 맞추고 L1, L2, R1, R2를 누르면서 방향키를 아래로 누른다. 그 뒤 게임을 시작하면 1/60초 모드로 캐릭터가 움직이게 된다.

디스트럭션 더비

▶레이스 메뉴를 선택해서 챔피온 쉽 리그로 게임을 시작한다. 그리고 레이스 명을 REFLECT !를 입력한다. 그리고 코스 선택 화면에서 ?의 숨겨진 코스를 선택 할 수 있게된다. 또, 똑같은 방법으로 ! DAMAGE !를 입력하면 자신의 차가 무적이 된다.

■투신전

가이아 사용법

▶타이틀 화면에서 좌우에서 문자가 나타날 때 1P에서 방향키 아래, 우하, 우 + 네모를 재빨리 눌러 '가이아'라는 음성이 나오면 성공. 그 다음에는 캐릭터 선택 화면에서 에이지에 커서를 맞추고 방향키의 위를 누르면서 결정하면 된다.

쇼우 사용법

▶우선 가이아 사용 커맨드를 입력하고 한번 전투 데모를 본 후 타이틀 화면으로 돌아왔을 때 좌우에서 문자가 나타날 때에 2P에서 재빨리 방향키의 우, 아래, 우하 + 네모를 입력한다. 그 다음 캐릭터 선택 화면에서 아무 캐릭터에 커서를 맞춰 방향키의 아래를 누르면서 결정하면 OK!

간단필살기

▶쇼우 사용 커맨드를 입력한 후 한번 데모 화면을 보고 다음 타이틀 화면에서 방향키의 우하 + 엑스를 누른 후 옵션 데모에서 L과 R을 모두 「스페셜」로 설정한 후 게임 중에 셀렉트를 누르면서 L1 + L2 + R1 + R2.

카메라 앵글 조작

▶옵션 모드의 패드 타입을 L, R 버튼이 4개 모두 「NOTUSE」로 선택하면 카메라 앵글에 「YOURSELF」가 추가된다. 이것을 선택한 후 패드 타입을 34번 이후로 설정하면 게임 중에 L, R 버튼을 누르면서 셀렉트를 누르면 포즈 표시가 사라진다. 이 때 1P의 셀렉트를 누르면 L, R 버튼으로 카메라 줌 조작을 할 수 있게 된다.

■투신전 2

쇼우와 바밀리온 출현

우선 레벨을 4 이상으로 설정해 모든 배틀을 컨티뉴하지 않고 클리어하면 엔딩이 시작되고 캐릭터 주위를 한바퀴 돌면 화면에 「NEW CHALLENGER」라고 표시되며 쇼우가 등장한다. 또 마스타를 쓰러뜨릴 때까지 퍼펙트로 승리한 회수가 4회 이상 되면 쇼우를 대신해 바밀리온이 나타난다.

카메라 시점을 자유롭게!

옵션에서 1P측의 버튼을 조작해 「不使用」으로 맞추면 카메라 타입 선택기에 「造作」의 항목이 추가된다. 그 다음 버튼을 조작해 보면 「카메라조작/カメラ造作」의 항목이 있다. 이 상태에서 게임을 스타트해 L1, L2, R1, R2 중 아무 버튼이나 선택하면 된다.

4인의 숨겨진 캐릭터 등장!

▶2회 클리어하지 않고 숨겨진 캐릭터를 사용할 수 있는 커맨드=

우선 타이틀 화면에서 「1P GAME」 등의 문자가 움직일 때 1P측에서 L1, L2, 세모 버튼, R1, R2, 네모 버튼 순으로 눌러 커서의 색이 파란색으로 변하면 선택화면 「?」에서 우라누스와 마스터를 선택할 수 있다. 또한 이 상태에서 타이틀 화면 문자가 이동할 때 2P측에서 네모 버튼, R2, R1, 세모버튼, L2, L1 순으로 눌러 커서가 붉은색이 되면 「?」에서 쇼우와 바밀리온을 선택할 수 있다.

숨겨진 필살기를 손쉽게!

▶위에 소개된 비법으로 캐릭터를 선택한 상태에서 숨겨진 필살기를 간단하게 사용할 수 있는 비법이 발견됐다.

우선 우라누스, 버밀리온, 마스터, 쇼우를 선택한 후 타이틀 화면 모드 표시가 움직이는 사이에 커서가 붉은색 타이틀 화면으로 될 때 「1P GAME」 등의 문자가 이동시 R1, R2, 네모 버튼, L1, L2, 세모 순으로 1P측 콘트롤러를 재빨리 눌러 커서가 녹색으로 변하면 성공!

「?」에서 자유롭게 선택

▶캐릭터 선택 화면에서 「?」에 커서를 맞추고 셀렉트를 누르면 「?」의 룰렛을 코마 보내기할 수 있어 간단하게 좋아하는 캐릭터를 선택할 수가 있다. 위의 보스 캐릭터 및 숨은 캐릭터 사용 비법과 병행하면 간단하게 보스 캐릭터 등을 선택할 수 있어 편리하다.

마우스로 조작

▶시합이 시작되면 콘트롤러를 마우스로 바꾸고 마우스의 이동으로 캐릭터를 이동, 우측 클릭으로 강무기 공격, 좌측 클릭으로 강차기 공격, 또는 마우스 조작으로 필살기를 낼 수도 있다.

■드래곤볼 Z 울티메이트 배틀

숨겨진 캐릭터 사용법

타이틀 화면에서 방향키의 상, 세모, 하, 엑스, 좌, L1, 우, R1 순으로 입력하면 전 27인의 캐릭터 중에 선택할 수 있으며 이 커맨드를 입력해 두면 오프닝 무비를 변경시킬 수 있다.

■스트리트 파이터 제로

승리대사 선택

▶적을 K.O시키고나서 승리대사가 표시되는 그 사이에 방향키 상, 하, 좌, 우 중 하나와 일정 버튼을 누르면 원하는 승리 대사를 들을 수 있다.

협공 배틀! 류, 켄 VS 베가

▶아케이드 모드를 레벨 5이상으로 클리어하면 모드 셀렉트 화면에 '드라마틱 배틀 모드'의 항목이 더해진다. 컨티뉴도 가능하다.

오리지널 '단' 출현

▶CPU대전에서 5명의 적을 K.O해 대사 로드중에 방향키 위를 누르면 L2와 R2를 누르면 보통의 플레이에서는 절대 출현하지 않는 단이 출현한다.

■넌쿠

선택 캐릭터가 증가한다

▶모드 중에 캐릭터 레크레이션에 커서를 맞춰 커맨드를 입력하면 캔슬 위치에 새로운 캐릭터가 표시된다. 단, 버튼을 누르고 있는 동안만 캐릭터가 표시되기 때문에 그것들을 선택하려면 버튼을 누른 채 선택해야 한다.

L1+L2 또는 R1+R2

■철권 2

와이어 프레임 모드

▶캐릭터 선택시 L1와 L2를 동시에 누르고 선택.

대두 모드

▶셀렉트 버튼과 동시에 캐릭터 선택.

데빌카즈야 선택방법

▶중간보스를 모두 만들고 카즈야로 엔딩을 보면 데빌 카즈야가 등장한다.

■호열사 일족 2

신캐릭터 등장

▶팀 배틀 모드를 선택해 게임을 시작할 수 있다. 그리고 캐릭터 선택화면에서 좌, 우, 하, 상, 하, 좌, 우, 좌, 상 순으로 누른다. 그러면 숨겨진 캐릭터 챠크를 등장시켜 조작할 수 있게 된다. 2P측에서 챠크를 조작하는 것은 본체의 2P측에 콘트롤러를 접속해서 2P측에서 같은 커맨드를 입력하면 된다. 챠크는 아케이드용 「호혈사외전 최강전설」의 신캐릭터이다.

MD

■아랑전설

보스 '기스 하워드'를 선택할 수 있다

▶페이탈 퓨리로 알려져 있는 「아랑전설-숙명의 결투」에서 적 보스 '기스하워드'를 고르는 방법은 게임 모드에서 대전 모드를 선택한 후 원하는 게임형태를 선택할 때 스타트 버튼과 방향버튼의 좌를 동시에 누르면 선택 가능.

남은 컨티뉴수를 9까지 늘리는 방법

▶1인 플레이시 게임오버가 되면 컨티뉴 화면에서 방향버튼의 상, A버튼, B버튼을 누른채 C버튼을 누르자. 그러면 남은 컨티뉴 수를 9까지 늘릴 수 있다.

■아랑전설2

필살기 무효

▶쥬베이, 김갑환, 로렌스 중 아무나 선택해 장풍계 기술로 상대를 쓰러뜨리고 한판을 따내면 다음 라운드부터 대시해 「업어치기」, 「비상각」, 「봉황각」, 「브러디스핀」이 반드시 실패하도록 된다.

하지만 로렌스의 경우는 퍼팩트로 쓰러뜨리지 않으면 성공하지 못한다.

도중 참가로 간단 클리어

▶챔피온, 배틀모드에서 2P 콘트롤러의 스타트를 눌러 적당한 캐릭터를 참가시킨다. 이 캐릭터를 쓰러뜨리면 그 캐릭터가 등장하는 스테이지는 클리어하게 되므로 다른 캐릭터로 같은 것을 반복하면 가뿐하게 삼투사까지 진행할 수 있다.

누르고 있으면 OK

▶십자 버튼으로 커맨드를 입력하고 펀치나 킥 버튼을 누르면 나오는 기술은 커맨드 최후의 방향키를 누른 채 있으면 언제라도 기술을 낼 수 있다.

캐릭터가 겹쳐진다

▶빅 베어가 화이어 브레스를 내기 직전에 공격하면 그 후 같은 라인 상에서 상대와 겹쳐지게 할 수 있다. 또 테리를 사용해 강펀치의 캔슬에서 번너클을 사용해도 역시 동일 라인상에서 겹쳐진다.

특이한 엔딩

▶한번 1P플레이를 클리어해 클리어한 캐릭터끼리 4회 더블 KO되면 기묘한 문자의 엔딩을 볼 수 있다.

■슈퍼 스트리트 화이터 2

쌍둥이를 만들어 보자

▶먼저 메뉴에서 그룹배틀을 선택하고, 배틀 모드의 셀렉트 화면을 표시시킨다. 다음으로 2P측의 콘트롤러의 버튼을 'A, B, A, B, A, B, B, A'의 순서대로 누른다. 이때 성공하면 소리가 울릴 것이다.

그렇게 하고 캐릭터 선택 화면까지 진행하면 각 캐릭터마다. 최고 8번까지 같은 캐릭터를 사용 할 수 있다.

■모탈 컴배트 2

무적 모드

먼저, 옵션 화면에 들어가면 커서를 「DONE!」에 맞춘다. 다음으로 버튼을 '좌, 하, 좌, 우, 하, 우, 좌, 좌, 우, 우'의 순서대로 누른다.

그러면 새롭게 테스트 모드란 항목이 추가되어 무적 모드 등의 설정이 가능하다.

글씨를 붉은색으로

▶우선 화면에 글씨가 빽빽하게 나올 때 'ABACABBA'순으로 눌러 주면 글씨가 피 색으로 변할 것이다.

■드래곤볼 무용열전

게임의 스피드를 빠르게

▶먼저 전원을 끄고 난 다음 스타트 버튼을 제외한 나머지 모든 버튼을 모두 누르면서 전원을 켜면 된다. 게임이 시작된 다음 손오공의 얼굴이 나오고 뒷쪽에 천하제일무도회장이 나오는 배경화면이 오렌지 색으로 변해 있으면 성공이다.

SS

■X 맨

고우키 사용 커맨드

▶우선 그룹 배틀 이외의 캐릭터 선택화면이 나타나면 커서(1P측)를 스파이럴에 맞추고 1초 이상 있다린 후 좌, 좌, 좌 ,좌, 우, 상, 우, 우 순으로 누르자. 그런 다음 마지막으로 실버 사무라이에 맞추고 1초 이상 기다린 후 약킥, 강킥, 강펀치의 버튼을 동시에 누르면 고우키를 사용 할 수 있게된다.2P측에서 고우키를 사용하려면 최초의 커서를 스톤에 맞추고 1초 이상 기다린 후 우, 하, 좌, 좌, 좌, 좌, 하, 우 순으로 누르고 최후에 스파이럴에 맞추고 1초 이상 기다린 후 1P측의 경우 처럼 3개의 버튼을 동시에 누르면 고우키를 사용 할 수 있게 된다.(아케이드 동일)

진짜 아케이드 모드 등장?

▶2P 패드의 A와 C를 스타트와 함께 누르면서 게임을 시작한 후 데모가 시작될 때까지 3개의 버튼을 계속 누르고 있으면 게임이 아케이드 기판과 같은 모드가 된다.

자가 노트로 대전

▶대전 모드에서 고우키를 사용해 대전한 후 컨티뉴를 선택해 캐릭터 선택 화면으로 돌아오자. 그리고 고우키를 사용하는 쪽의 콘트롤러에서 방향버튼의 왼쪽 위를 2회 누르자. 잘만 되면 커서가 표시되지 않은 채 쟈가노트를 선택할 수 있다. 커서가 나타나 버리면 실패한 것이니 다시 고우키를 사용해 도전하자.

■투신전 S

누구나 할것 없이 2등신

▶게임 모드를 선택 할 때 콘트롤러 L버튼과 R버튼을 누르면서 모드를 선택하면 2등신이 되어서 나타난다.

카메라 앵글에 변화를 주자

▶게임중 옵션에 들어가 EXIT에 커서를 맞추고 L과 R을 동시에 누르자. 앵글변경 조작은 방향버튼의 상하좌우 이동으로 , 줌 아웃은 Z로, 줌 인은 Y로, 좌우회전은 L과 R을 사용한다.

■갤럭시 화이터

VS 모드에서 숨은 캐릭터 등장

▶2P측에 패드를 연결하고 커서를 VS MOOD에 맞추고 1P측의 L, R, Y와 2P측의 L, R, Y를 동시에 누르면서 1P측의 스타트를 누르면 4인의 숨은 캐릭터가 등장한다.

■골든 액스 듀얼

다음 상대를 고를 수 있다

▶VS모드를 플레이하고 있을 때 어느쪽이라도 상관없으니 일단은 시합을 끝내자. 그러면 WIN이라는 문자가 나오는데 이때 L버튼을 누르면 다음 대전의 사용 캐릭터를 선택할 수 있는 셀렉트 모드가 나온다.

■드래곤볼 진무투전

게임의 스피드 변경

▶스피드를 느리게

타이틀 화면에서 L을 누르면서 X버튼을 누르자.

▶스피드를 빠르게

본체의 2P측에 패드를 연결한 후 타이틀 화면에서 2P측의 L과 R을 누르면서 Z를 누르자.

■뱀파이어 헌터

숨은 승리 포즈

▶모리간, 사스콰치 아나카리스의 숨은 승리 포즈를 보려면 십자 버튼 위쪽과 펀치 버튼 3개나 킥 버튼 3개를 동시에 누르자. 사스콰치는 위쪽 버튼과 킥 버튼 3개를 동시에 눌러야 하며 커맨드는 결정타를 먹일 때 입력하자. 아나카리스는 CPU전에서만 가능하며 파이론과 싸울 때 2번째 판에서 EX필살기를 사용해 K.O시키면 볼수 있다.

■버철 화이터

마지막 보스 듀랄을 선택할 수 있다

▶우선 전원을 넣고 기다리자. 타이틀 화면이 나오면 스타트 버튼을 눌러서 아케이드 모드를 선택한 후에 캐릭터 선택 화면에서 커맨드를 입력하자. 이 커맨드의 힌트는 바로 듀랄의 이름이었는데 'DUR-AL' 이라는 영문자대로 조종기를 아래, 위, 오른쪽으로 한 후 재빨리 왼쪽을 누르면서 동시에 A버튼을 누르면 된다.

■버철 화이터 2

관전 모드로 명장면을 즐기자

▶와치 모드에서 X버튼을 누르면 시점이 바뀐다.

승리 포즈 멈추기

▶상대가 K.O된 후 킥켄슬을 반복하다가 리플레이 때에 스타트 버튼을 잘 맞춰서 누른다. 그러면 승리포즈에서 멈춘다.

아케이드

■버철화이터 2

버파 2를 알고 지나갑시다

- 잭키의 스테이지에서 의문의 물체
- 바람부는 스테이지
- 라우의 머리를 길게 하는 법
- 강물에 떨어지게 되면
- 3개의 기술을 불과 3초안에

■더 킹 오브 화이터 95

구사나기 사이슈와 오메가 루갈 선택방법

▶스타트 버튼을 누른 채로 동시에, + 작은발, + 큰손, + 작은손, + 큰발을 입력한다. 그러면 킹과 이오리 옆에 구사나기 사이슈와 오메가 루갈이 나타난다.

초 필살기를 손쉽게 사용 할 수 있다

▶공중에서 필살기 커멘드 입력 후 착지와 동시에 버튼.

■사무라이 스피리츠

갈포드의 애견 파피의 출산

▶갈포드를 선택하여 칼을 사용하지 않고 승리하게 되면 갈포드의 애견 파피가 새끼를 출산한다. 방법은 상대와 격투중에 공격을 받아 한번 쓰러진다. 쓰러진 상태에서 땅에 던져진 칼을 잡지 않고 싸워이기면 귀여운 강아지가 출현한다.

■아랑전설 스폐셜

김갑환이 하늘을 날다

▶일단 1판씩 이기고 3판째는 무승부로 하면 FINAL ROUND가 되고 40초가 흐르고 20초가 남았을 때 김갑환이 슈퍼맨처럼 날아간다.

■리얼 바우트 아랑전설

초필살기와 잠재능력을 마음 껏 쓰는법

▶우선 전원을 껐다 킨 다음 버튼을 모두 누르자. 그러면 화면에 날자와 연도가 나온다. 그러면 아래 아래 + A 버튼은 초필, 아래 아래 + C버튼은 잠재능력을 쓸 수 있다.

■철권

간류의 초필살기

▶먼저 상대방을 내던진다. 그리고 왼쪽 + 아래쪽 커맨드를 재빨리 입력하고 발 버튼을 누르면 간류의 승리 포즈인 다리를 땅에 세게 박는 기술을 쓴다. 이기술에 걸린 상대는 80% 이상 에너지가 소모된다.

■스트리트 화이터 제로

의문의 캐릭터 '단'의 선택방법

▶스화제로에 처음 등장하는 '단'의 선택법은 동전을 투입하고 스타트 버튼을 누른다. 이때 스타트 버튼을 누른 상태로 '?'표시까지 이동시킨 후 약펀치, 약킥, 중킥, 강킥, 강펀치, 중펀치, 강펀치, 강킥, 중킥, 약킥, 약펀치, 중펀치의 순서대로 버튼을 빨리 누른다. (빨리 입력해야 한다.)

그러는 도중에 캐릭터가 선택되지 않고 중펀치를 누르는 순간 '단'이 선택된다. 또 스타트 버튼은 끝까지 누른 상태로 있어야 한다.

■화이팅 바이퍼즈

의문의 캐릭터 마라 선택방법

▶마라의 출현 조건은 15,000회 대전한 기계에서 가능하다. 또는 캐릭터 선택화면에서 남은 시간이 19초가 넘기전에(스타트+↑), 레버를 위로 올린 채 커서를 끝으로 이동 시킨다.

화이팅 바이퍼즈를 마지막으로 비법 총집합을 마치기로 한다. 지금까지 소개한 비법 이외에 많은 비법들이 숨어 있지만 이 코너에서는 이 정도만 하기로 한다. 이외에 궁금한 비법이 있으신 독자께서는 게임챔프 '겜훈장'앞으로 엽서를 보내시라. 겜훈장이 애타게 기다리고 있으니…

7 6월 1일 이후 최신작 게임

CHAMP 소프트 따라잡기

닌텐도64

새턴

플레이 스테이션

아케이드

근신 기간에 들어갔던 새턴이 자유를 찾아 용트림을 시작했다. 5월 24일을 시작으로 한 다수의 타이틀 발매. 그리고 매월 중순과 말로 이어지는 발매 타이틀 노선이 게이머의 가슴을 설레이게 하고 있다. 금년 세가의 전략은 작년과 비슷하여 여름에 3개의 RPG를 선보일 예정이며 연말에 아케이드 이식작을 중심으로 상권 제압에 나설 것이다. 그중에는 12월에 발매될 「FF VII」의 견제용 소프트도 다수 포함되어 있다. 한편 「미스트」에 이어 이번에 한글 버전으로 등장하는 소프트는 「줌」 이다. 5월말부터 작업에 들어가 2개월 만인 7월에는 선보일 수 있을 것이다.

기대가 크면 실망도 크다는 말을 이번 PS 한국 진출 소문이 확실하게 보여준 것 같다. 물론 PS가 정식 발매되면 게임 유저들에게는 더할 나위없이 고마운 일이겠지만 우리나라 경제에 마이너스를 끼치면서까지 한국 PS가 탄생되기를 바라는 사람은 아무도 없을 것이다. 계속되는 SCE의 저울질이 언제까지 갈지는 모르겠지만 칼자루를 쥐고 있는 쪽이 일본인 만큼 우리쪽에 유리한 결론은 기대하기 힘들지도 모르겠다.

언제나 하는 이야기지만 아직 발매전의 하드웨어라 뜸을 들이는 밥솥과도 같은 닌텐도64. 그 뚜껑을 여는 시기에 따라 밥맛이 달라지듯 발매일 결정도 상당한 고민 끝에 결정된 것이라 생각한다. 64비트 성능을 과시하듯 제작되고 있는 환상의 소프트들. 마리오에 친숙한 유저, 액션 게임에 물들은 유저 되돌리기가 가장 급선무인데 이들을 다시 찾는다면 700만대 성취는 쉬울듯.

지난달부터 쉬지않고 다달이 타이틀을 내놓는 세가의 맹렬한 공격에 추춤하는 아케이드 제작사들. 경제의 원리가 철저하게 지배하는 회사가 바로 세가라던데, 앞으로 발표될 대작 「버철 화이터3」를 수입하기 위한 전제 조건이라도 되는 양 앞뒤 가리지 않는 무분별한 수입이 아니라 우리 유저들의 취향에 맞는 작품이 무언가를 한번 더 생각하는 자세가 한층 더 요구되는 때이기도 하다.

한편 캡콤과 현대의 결별, 세가 아케이드와 현대의 결착 등이 보여주는 경제의 원리는 어떻게 해석해야 할지...

64주변기기에서 게임 혁명이 시작된다!

N64호 TNT의 폭발 타임 6, 23, '완전매진' 낙진 내릴까?

김또깡

닌텐도64의 발매를 앞두고 대작들이 하나둘씩 모습을 드러내고 있다.
어느정도 명확하게 밝혀진 「슈퍼 마리오 64」를 비롯해서 폴리곤으로 무장하고 새롭게 등장한 「마더 3」 등…
닌텐도64의 성패는 새롭게 등장하는 대작들의 성패가 결정할 것이다.
「슈퍼 마리오 64」 와 「파일럿 윙스 64」 로 시작해서 「젤다의 전설 64」, 「마더 3」 등으로 이어지는 대작들이야말로 앞으로 닌텐도64를 이끌어가는 열쇠가 될 것이다.

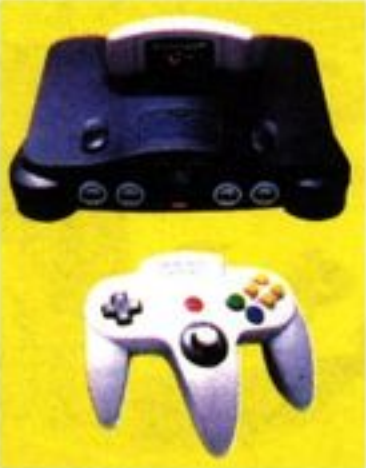
이달의 기대 소프트

화이어엠블렘

슈퍼컴보이/시뮬RPG/닌텐도/발매중

닌텐도에서 발매된 초대작 시뮬RPG이다. 패밀리 시절 최초로 시뮬RPG라는 장르를 만든 게임이기도 하다.
이번 작품의 부제는 「성전의 계보」인데 1,2부로 나뉘어져 감동의 스토리를 연출한다.
시리즈의 특징은 상황에 따라 달라지는 등장인물들의 대화와 전장에서 싹트는 등장인물 사이의 사랑이다.

닌텐도64를 처음 선보인 『패미콤 스페이스 월 95』에서 나누어준 게임기의 자료를 접한 사람은 모두 "역시!"라는 반응을 보였다. 닌텐도의 선전 팜플렛의 표지는 콘트롤러와 게임기 본체를 전면에 나타내고 내용을 보면 가장 큰 글자로 '이것이 새로운 패미콤의 콘트롤러다!'라고 씌어 있었기 때문이다. 팬들과 업계 관계자가 가장 주목한 본체에 대해서는 마지막에 작은 글자로 테크니컬 데이타가 게재되어 있을 뿐이다. 그러나 그곳에서 닌텐도64를 만질 수 있었던 행운의 주인공들은 콘트롤러가 강조되어진 이유를 단번에 알 수 있었다.

팜플렛에 닌텐도가 주장하고자 했던 것은 CPU의 파워 업으로 인한 플레이어가 게임에 접촉되는 도구, 즉 인터페이스의 진화였다. 닌텐도에서는 그것이야말로 진정으로 게임을 진화시키는 방법이라는 자세를 표명했다. CPU가 고성능이 되었다는 것보다 플레이어의 손에 꼭맞는 콘트롤러의 진화야말로 『게임을 진화시킨다.』라는 것을 닌텐도는 강조하는 것이다.

닌텐도64 패키지를 공개한다!

4월23일 닌텐도 본사에서 닌텐도 64머신 본체 및 패키지가 정식으로 발표되었다. 패키지는 흑정을 기본으로 한 디자인. 머신본체, 콘트롤러 1개, AC어댑터가 동봉되어 있다. TV에 접속하기 위한 접속 케이블은 슈퍼컴보이의 그것이 그대로 사용되는 이점이 있다. RGB케이블은 대응하지 않는 것에 주의하기 바란다. 첨부된 취급설명서 안에는 6개 국어로 주의서가 인쇄되어 있다. 국제적 분위기가 나타난 것이 인상적이다. 발표까지는 1개월, 6월 23일 상점에서의 발매를 기다릴 뿐이다. 확실히 닌텐도64를 손에 넣고싶어하는 사람은 지금부터 예약을 해야할 것이다.

매니어 탐구! N64 게임세계 이렇게 된다

● [illegible]
격투 게임은 지금부터 아날로그 입력 시대를 맞이하여야 할 것이다. 펀치, 킥, 대쉬 등은 3D스틱과 버튼의 조합에 맞추어 강함과 방향을 결정하고 보다 리얼함을 지향하게 될 것이다. 아날로그는 스틱을 손가락으로 누르며 즐긴다.

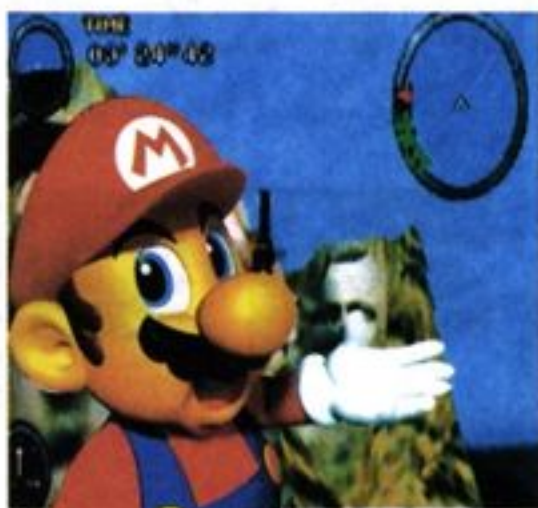
● 육성 시뮬레이션 게임의 혁명
현재 육성 시뮬레이션 팬들의 주목을 모으고 있는 것이 닌텐도64 발매에 따라 파생되는 「육성 시뮬레이션 혁명」이다. 콘트롤러 팩 하나로 한 캐릭터를 키워서, 다른 각양각색의 게임에서 그 캐릭터를 사용하는 것이다.

● [illegible]
3D스틱과 트리거 버튼을 조합시키면 실제로 장대를 잡고 있을 때처럼 다룰 수가 있다. **모험이 창조되어진 RPG가 등장!?**
또 콘트롤러 팩에 세이브가 가능해 시리즈를 즐길 경우에 자신의 캐릭터를 계속 사용하는 것이 상식처럼 될지도 모른다. 4개의 콘트롤러를 연결해 친구들의 캐릭터와 협력해 게임을 클리어하는 새로운 방식도 탄생될 것이다.

● [illegible]
최근 화제가 된 「RPG쯔꾸르」와 같은 게임 제작툴 소프트도 콘트롤러 팩과 자기디스크를 가진 닌텐도64라면 새로운 즐거움이 가능할지도 모른다는 기대를 가질 수 있다. 예를 들면 캐릭터 데이타를 콘트롤러 팩에 저장하고 다른 사람이 만든 던전에 놀러 가기도 하고 자기 게임에 친구를 초대하기도하고…

N64 하드웨어 편의점 로손에서 판매

닌텐도가 편의점을 통해 N64 하드 웨어와 N64 소프트를 판매한다.!

TV 광고에서도 '로손에서 6월 23일 닌텐도와 만나요' 라는 선전이 나오고 있다. 우선 닌텐도를 구매하고자 하는 유저들은 4월 21일부터 6월 9일까지의 접수 기간에 로손에 원하는 상품을 예약할 수 있는데 이 때에는 정가의 10%의 예약금이 필요하다. 그런 다음 N64가 발매되는 6월 23일 이후 로손에 가면 예약했던 상품을 받을 수 있다. 상품의 내용이 조금 걱정되기도 하지만 N64 본체 (25,000엔)와 함께 환상적인 동시 발매 소프트를 3개 (슈퍼마리오64, 파일럿 윙스 64, 최강 장기/9,800엔)를 한꺼번에 플레이할 수 있다는 것은 많은 유저들의 가슴을 설레게 한다.

N64를 어디서 사면 잘샀다고 소문이 날까?

로손은 일본 전역에 약 5,700개의 점포를 가지고 있으므로 발매일에 맞춰 N64를 만나려면 로손에 예약을 해두는 방법밖에 없다. 편의점은 로손 이외에도 상당수 되지만 반드시 로손에 한해서만 독점 판매된다. 지금까지 편의점에서 소프트를 판매한 적은 있지만 하드웨어가 취급된 것은 이번이 처음있는 일이다.

N64 소프트가 선보인 E3 쇼의 최신정보

5월 16일 L.A에 열린 E3 쇼에서 N64의 타이틀이 2개 선보였는데 그 중 하나인 『그레츠키 64(타임워너 인터랙티브)』는 11월 미국에서 발매되며 나머지 하나인 『튜록(어크레임)』은 미국과 일본에서 동시 발매된다.

그리고 한가지 깜짝 놀랄 만한 정보로 막강한 서드파티들이 N64에 대거 참가한다는 발표가 있었다. 어떤 타이틀이 나올 것인지는 아직 미정이지만 다음달쯤이면 그 진상이 밝혀질 것이라고 한다.

소문의 신형 GB 여름 발매 예정!

액정 칼라에 게임 보이 반만한 사이즈라는 등 여러가지 소문을 뿌리고 있는 화제의 뉴타입 게임 보이가 드디어 E3 쇼에서 그 모습을 공개했다. 사이즈는 게임 시계 정도로 게임 보이 소프트와 호환되며 올 여름 발매될 것이라는 것. 어쨌든 게임보이에 관련된 새로운 하드웨어가 발매될 것은 기정사실화됐다고 볼 수 있다. 최근 게임 보이 소프트로는 『포켓 몬스터』가 히트되었으며 게임 보이용 『떠돌이 시렌』도 발매 예정에 있다.

아직까지 일본 국내에서만도 년간 200만대 팔리는 인기 상품 게임 보이가 어떻게 새롭게 포장되어 우리 곁을 찾아올지 궁금하다.

「몬스터 교환」이라는 신 시스템을 탑재한 게임 보이 히트작. 적색과 녹색 2종류의 패키지가 발매되어 있어 40만개 이상의 판매를 기록하고 있다

SFC용에서 대히트를 기록했던 『떠돌이 시렌』의 게임 보이판. 화면은 작지만 게임성은 그대로!

N64에 관한 궁금증 연구

닌텐도와 연결된 30개사

현재 N64용 소프트를 개발하고 있는 서드파티의 수는 30개사이다. 닌텐도와 N64 소프트와 관계된 서드파티 수는 현재 50개사이지만 실제로 개발에 착수하고 있는 메이커는 30개사로 그 중에서 N64 타이틀을 연내 발매할 계획을 갖고 있는 메이커들은 상당수로 격투 액션에서 RPG뿐만 아니라 지금까지 들어보지도 못했던 새로운 장르가 포함되어 있다고 한다.

이매지니아가 결국 닌텐도64용 소프트를 발매!!

하드의 발매를 눈앞에 두고 닌텐도64에 강력한 협력자가 등장. 슈퍼컴보이로 다수의 히트작을 낸 이매지니아가 닌텐도64에의 참가를 표명했다. 3가지 소프트의 구체적 제목도 발표했다. 해외 소프트의 많은 이식작을 다루었던 같은 회사이지만 이번에 발표된 타이틀은 아무래도 오리지널 작품명이 된 것 같다. 3가지 소프트 중에서 『열투 프로야구 스타디움 킹』은 닌텐도64 상에서 어느정도 작동이 가능하기 때문에 곧 실제 화면 사진이 소개될 수 있을 것이다.

SFC, TV표시의 한계까지 서포트!

도트가 종횡으로 많이 표시되면 그것만 자세한 그래픽으로 표시할 수 있다. 닌텐도64가 서포트하고 있는 해상도는 SFC와 같은 256*224도트에서 가정용TV의 한계에 가까운 640*480까지 가능하다. 롬 레벨의 소프트는 SFC병렬.

올해 발표를 예정하고 있는 자기디스크 시스템 '64DD'에 rambusD-RAM이 확장이 된다면 640*480도트의 고해상도 표현이 표준적으로 될 것이다. 일부에선 1024*768도트의 하이레져루션 표시도 가능하고 HDTV 대응도! 정식으로 공표되지 않는 기능과 능력이 있을 수도 있다. 그런데 진위의 정도는…

풀 칼라에 가까운 210만 색표시!

황홀하게 아름다운 그래픽은 많은 색을 요구한다. 닌텐도64에서는 표준으로 21비트 칼라, 약 210만색 표시가 가능하므로, 색 수의 문제는 없을 듯하다. 애니메이션 같은 그림에서 리얼리티가 넘치는 자연 화면까지 가능하다.

N64에서는 RGBA를 사용할 수 있다. 그러나 잠깐! RGB라는 것은 적, 녹, 청의 3원색 만을 말하는데 A라는것은? 이라는 의문을 갖고 있는 사람도 많을 것이다. A라는 것은 알파채널의 머리문자로 닌텐도64의 강력한 반투명 기능에 사용되어 투명도를 표시한다. 스팩표에서는 알파 컴바이너라는 명칭으로 기록되어 있다. 이것은 지금까지의 게임기가 서포트한 투명도를 지정할 수 있다. 예를 들면 '색이 꽤 투명하다.' 에서 '색이 조금 투명하다.' 등 색과 투명함의 정도를 8비트의 단계로 표시할 수 있다.

SUPER MARIO 64

N64

장르	3D액션	발매일	96년 6월 23일
제작사	닌텐도	가격	9,800엔

모자를 쓰면 VF의 듀랄이 된다!

슈퍼마리오64

지난 4월 23일, 교토의 닌텐도 본사에서는 우리들이 어릴 적부터 꿈에 그리던 세계가 눈 앞에 펼쳐졌다. 약 10분간으로 편집된 비디오에서 마리오가 자유자재로 돌아다니며 움직이고 있었다. 걷고, 달리고, 점프하고, 날아오르고, 헤엄치고, 빙글빙글 돌고, 블록을 깨고, 코인을 먹는다. 지금까지의 2차원 세계를 날아다니는 것은 물론이고 3차원의 세계를 물고기처럼 헤엄치는 마리오의 모습이 거기 있었다. 노코노코나 테레사 등 친숙한 캐릭터가 마리오의 앞 길을 막아서고 그리고 마지막에는 영원한 라이벌 쿠파가…
챔프는 가장 최근까지 공개된 『마리오64』의 뜨끈뜨끈하고 기가 막힌 정보를 확실하게 공개한다

STORY

「성으로 놀러 오지 않을래? 케이크를 만들어 기다리고 있을께」
「피치로부터의 초대장이다. 지금 곧 갈께, 기다려!」
피치로부터의 편지에 마리오는 대단히 흥분하고 있었다. 재빨리 달려나가는 마리오. 「엉? 분위기가 어딘지 이상하다」
불길한 예감이 감돌아 피치의 집 안으로 들어가 보니 「아무도 없다. 어서 돌아가라. 으하하하하하하하!」
「누구냐!? 그러나 이 목소리, 어딘가에서 들어본 적이 있는 듯한데….」
마리오는 성을 둘러보기 시작했다. 대부분의 문들이 잠겨져 있었지만 열려있는 방이 하나 있었다. 그곳에 들어가 보니 아주 큰 그림이 걸려 있었다. 그리고 그림 속에서 소리가!?
「누군가가 부르고 있는 느낌이 든다. 반드시 뭔가 비밀이 있는 듯하다!」
마리오는 과감하게 그림을 향해 뛰어 올랐다. 그러자 거기에는 또 다른 세계가 펼쳐져 있었다. 그림 속에서는 봄 병사들이 한창 전투를 하고 있었다. 붉은 봄 병사의 이야기로는 갑자기 공격해 온 괴물이 성을 수호해 주는 힘의 원천 「파워 스타」를 대량으로 빼앗아 키노코 성을 수중에 넣어버리고, 그림의 세계의 주민들도 괴물로 바꿔버릴 작정이라고….
이대로 놔두면 이 그림속 세계는 괴물들의 천국이 될 듯하다.
「역시 쿠파의 짓이다!」 피치 공주나 키노피오들도 쿠파가 그림속 세상으로 끌고 들어 갔음에 틀림없다. 빨리 파워 스타를 되찾지 않으면 이 세계는 쿠파 군단의 것이 된다!
「쿠파의 생각대로 되도록 놔둘 수는 없지!」
마리오는 두 주먹을 불끈 쥐고 모험을 떠나기 시작했다.

마리오의 세계 1

키노코 성과 봄 병사의 전투장에서

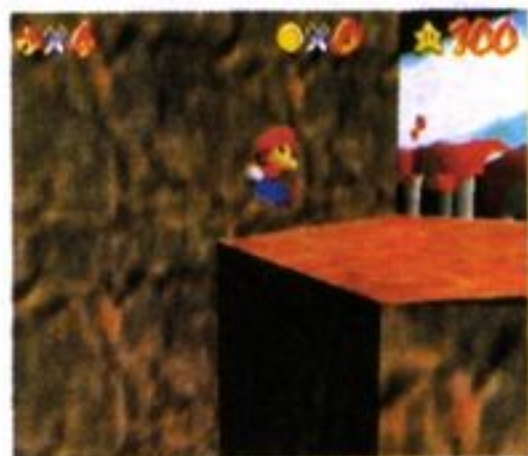
「피치가 납치되다→ 쿠파의 음모→ 마리오가 구출하러 간다」 이것이 시리즈의 기본 포맷이다.

이번에도 역시 납치된 피치 공주를 구하기 위해 마리오가 키노코 성으로 향한다는 것에서부터 이야기는 시작된다. 이번 모험의 무대가 되는 것은 그림속 세계. 성의 각 방에 장식되어 있는 그

이 녀석이 봄 병사의 "봄 킹". 마리오는 녀석을 붙잡아 내던져 쓰러뜨린다. 적을 밟아 쓰러뜨리는 액션 이외에 적을 내던질 수도 있다

림속 세상으로 들어간다.

거기에서 쿠파에게 빼앗긴 "파워 스타"라고 불리는 성을 지켜주는 힘의 원천을 되찾는 것이 게임의 목적이 된다.

마리오가 처음으로 찾게 되는 곳이 봄 병사의 전투장. 왕왕

새로운 액션 "건너 뛰기". 이것으로 조금 멀리 떨어져 있는 절벽 사이도 가볍게 점프할 수 있다

피라미드 안에는 큰 바위들이 가득하다. 마리오가 다가가면 갑자기 손 모양으로 변화되어 움직인다. 손바닥에는 눈이 달린 몬스터가 보스인가?

등의 캐릭터가 등장하는 필드에서는 노코노코 레이스도 열리고 있다. 시이소오 다리나 빙글빙글 도는 둥근 관을 통과하는 액션도 보여준다.

마리오의 세계 2

수중과 피라미드 스테이지

배관공이라는 직업 때문에 물과는 뗄래야 뗄 수 없는 마리오. 이번에도 수중 스테이지가 등장한다. 시리즈에서 활약했던 캐릭터들은 확인할 수 없지만 우츠보와 만타 등 신 캐릭터들이 마리오의 앞 길을 방해한다. 그리고 큰 블록이 많이 등장하고 미로와 같이 되어 있는 사막 스테이지. 여기에는 피라미드가 있고 안으로 들어갈 수도 있다. 그 안에는 괴물 암석이 있거나, 정글 짐과 같은 녀석도 등장한다. 3D 스틱을 얼마나 능숙하게 사용하느냐가 클리어의 관건이 될 것이다.

우츠보와 만타. 우츠보의 꼬리에는 파워 스타같은 것이 물 속에서 숨을 모으지 않으면 파워 게이지가 줄어든다. 코인을 먹으면 회복할 수 있을 듯하다

마리오의 세계 3

쿠파를 쓰러뜨리자!

『마리오RPG』에서는 마리오의 동료로서 대 활약. 시리즈에서는 영원한 라이벌 관계인 쿠파가 이번에도 피치를 납치한 범인이다. 그림 속에 갇힌 피치를 발견하고 구출하러 가는 마리오 앞을 가로막고 과격한 공격을 해 오는 쿠파. 이 두 라이벌은 닌텐도64에서 어떤 공방전을 보여줄 것인지 자못 궁금하다.

쿠파를 찾으러 떠나는 액션은 언제나처럼 기운이 넘쳐 흐른다

꼬리를 잡아 던져버리는 것이 이번에 등장한 공격법 중 하나. 불을 내뿜을 때가 기회다. 3번이면 누구라도 쓰러뜨릴 수 있다

워프 존에서 필드 이동

다른 세계로 이동하는 매개체가 되는 것이 이번 게임에서는 그림이 된다. 이번에도 파이프는 또 등장한다. 그것 이외에도 열쇠가 필요한 문도 있고 워프 존도 존재한다.

월드를 클리어하면 열쇠를 손에 넣을 수 있을까?

어디로 연결되어 있는 것일까, 아직은 알 수 없다

화살표가 있는 입구. 윗쪽에 뭔가 있을 듯하다

모자로 다양하게 변신하는 마리오

지금까지의 시리즈에서는 키노코를 먹고 커지거나 플라워로 화이어 볼을 던지거나, 별을 먹고 무적이 되었던 마리오. 이번에는 모자를 쓰는 것으로 다양하게 변신한다. 현재까지 알려진 바로는 『버철 화이터』의 듀랄과 같은 메탈릭한 모습으로 무적이 되는 메탈 마리오와 날개 돋힌 모자로 하늘을 날으는 파닥파닥 마리오 등 2가지. 화이어 볼을 던지려면 어떤 모자를 사용해야 할 것인가?

전신이 유리와 같은 재질의 메탈 마리오. 무적이 될 뿐만 아니라 물 속에서나 물 밑바닥에서 걷는 것이 가능하다

3D가 되기 때문에 하늘이 끝없이 계속 펼쳐진다. 도대체 얼마나 높이 날 수 있을까?

마리오의 세계 4

테레사의 유령의 집과 시계속 세계

「마리오」에 등장하는 유령의 집 하면 테레사의 호러 하우스. 3D가 되어 더욱 공포심을 자극하고 있다. 그리고 마리오는 그림속 세계 뿐 아니라 시계속에서도 활약할 것 같다. 이상한 것 투성이인 그 세계에서 수염 아저씨는 어떤 액션을 보여줄 것인가.

달빛이 비추는 테레사의 호러 하우스를 조사하고 있는 마리오. 이곳의 보스인 빅 테레사는 전 시리즈와 마찬가지로 정면을 향해 있을 때에는 움직이지 않는다

이벤트1

노코노코와 달리기 경주

게임 중에는 미니 게임과 같은 잠깐 이벤트가 많이 준비되어 있다. 여기에서 소개하는 노코노코와의 레이스도 그 중 하나이다. 화면 오른쪽 아래에 타임이 표시되고 과격한 데드 히트가 반복된다. 노코노코따위에게 질 수는 없지!

마리오와 노코노코의 숨막히는 스피드 경쟁

이벤트2

펭귄과 미끄럼 경주

노코노코와의 레이스의 응용편이라고 할 수 있는 미끄럼대 레이스. 맹렬한 스피드로 미끄러져 내려가 펭귄과 경주를 하는 것이다. 미끄럼대에서 떨어지면 엄청난 타임 로스가 생긴다.

멍한 동태 눈을 가진 펭귄과 맞닥뜨리는 마리오

초반 이벤트는 역시 3D 스틱의 조작에 익숙해지기 위한 연습이라고 해도 좋다. 노코노코와의 경주가 입문편으로 펭귄과의 레이스는 본격적인 첫번째 레이스라고 할 수 있다.

액티브한 펭귄과 마리오의 경주

다양한 장치가 가득한 시계속 세계. 마리오는 흔들리는 시계추 사이를 어떻게 빠져나갈 것인지…

새롭게 입수한 마리오의 액션 화면

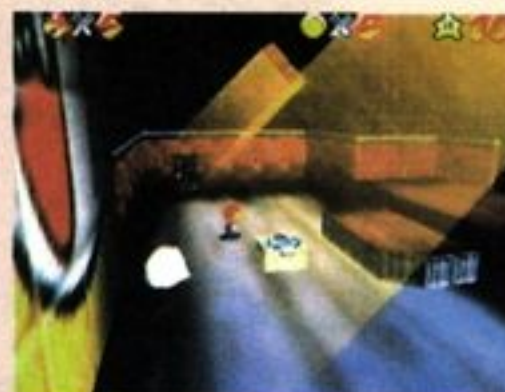
갇힌 파워 스타를 해방시키려는 마리오

역시 시계속 세계도 상당히 넓구나

마더 테레사와 일전을 벌이는 마리오

화이어 브레스에 주의하면서 뒤쪽으로 돈다

조금 괴상한 길을 올라가고 있는 마리오

갑자기 길이 끊어져 당황하는 마리오

테레사의 그림이 그려져 있는 창가에 빛이 들어온다

이 녀석을 확- 밟아버려 그냥!

N64

PILOTWINGS 64

최고의 부유감을 즐기자!

파이럿 윙스 64

이 게임은 플라이트 시뮬레이션으로 유명한 미국의 패러다임사와 닌텐도가 공동으로 제작중인 것으로, 지난호에 공개된 화면사진도 상당히 박력넘치고 리얼한 느낌이었다. 현재 주목거리는 소문의 3D 스틱의 성능을 시험해 볼 수 있는 가상공간과 4개의 크고 작은 섬들에 설정되어 있는 36개의 코스, 그리고 개성 넘치는 6인의 캐릭터에 관한 것들이다. 그들과 함께 인정시험의 과제를 클리어하고 파일럿의 자격을 획득해 보자. 또 이 게임은 1인 플레이로 설정되어 있다. 콘트롤러 팩에는 대응되지 않지만 카세트 내에 세이브할 수 있기 때문에 편리하게 즐길 수 있다.

창공에 도전하는 3가지 비행기종

비행체1-행글라이더

바람과 기류를 타고 새처럼 날아간다

행글라이더 비행에 가장 중요한 점은 공기와의 일체감이다. 바람의 방향을 파악하고 기류에 따라 비행해 하늘 높이 올라가는 상쾌감을 맛볼 수 있는 날도 얼마남지 않았다. 또 하늘을 날으는 것뿐 아니라 제트 코스타와 같이 계곡 사이를 아슬아슬하게 비행해서 목표 지점에 소리 없이 지나면서 사진촬영을 하는 긴장남 넘치는 과제도 주어지기 때문에 더욱 흥미로운 게임이 될 것이다.

가상의 공간을 날으는 질주감 넘치는 화면은 플레이어를 화면 속으로 빨려 들어가게 한다

전작의 이미지에 가까운 이 화면은 비행 데모일듯!? 풍경도 날씨도 최상이다. 이런 때에는 천천히 관광하는 기분으로 날아 보자

영화 「블레이드 런너」의 한 장면과 같은 장소에서 불길이 치솟고 있다

비행체2-로켓 벨트

공기 위를 걸어가는 감각으로

SFC용에서 독특한 부유감각으로 팬들을 사로잡았던 로켓 벨트도 건재하다. 단 기체 조작은 3D스틱의 아날로그 감각이 되어서 상당히 부드럽게 비행할 수 있는 장점이 있다.

로켓 벨트의 과제는 공중의 애드벌룬을 이리저리 움직여서 트로팅 베트라는 표적에 정확하게 착지하면 점수를 얻는 것이다. 물론 링을 통과하는 과제도 있다. 또 한가지 흥미로운 점은 동굴 속을 비행하는 코스. 너무 상승하면 천정에 머리를 부딪히기 때문에 더욱 조심스러운 비행을 요한다.

섬 안에 있는 동굴 내부를 날으는 위험한 코스. 미묘한 스로틀 조작이 관건이다

비행체3-자이로콥터

바람을 가르고 창공으로

자이로콥터는 바람을 가르고 앞으로 나아가는 감각과 스피드감을 느끼기에 가장 적합한 비행체이다. 이 기체에서는 3D스틱이 조종간과 같은 역할을 해줄 것이다.

그리고 자이로콥터의 톱뉴스거리는 슈팅 과제가 있다는 것이다. 은빛의 로보트인 메카호크를 미사일로 공격해 쓰러뜨리는 과제가 있을 듯하다.

아름다운 석양 등으로 시간의 개념을 표현해 날고 있는 동안 해가질 수도 있다

색다른 비행법

메인이 되는 3개 기종으로 즐기고 난 후에는 스카이 다이빙 등의 엑스트라 3기종이 기다리고 있고, 창공을 마음대로 날 수 있는 추가사항까지 있는 듯하다. 그중 대포로 하늘을 날으는 캐논볼이라는 경기는 실패가 곧 죽음과 직결되는 무시무시한 경기이다.

슈팅 게임스타일의 환타지 롤플레잉

N64

스타오션 STAR OCEAN

별의 대양!

4메가의 롤플레잉 게임 스타 오션을 번역을 하면 "별의 대양"이라는 뜻이다. 제목은 마치 우주를 배경으로 한 슈팅 게임과 같은 분위기를 연출하지만, 게임의 내용은 판타지풍의 정통 롤플레잉 게임이다.

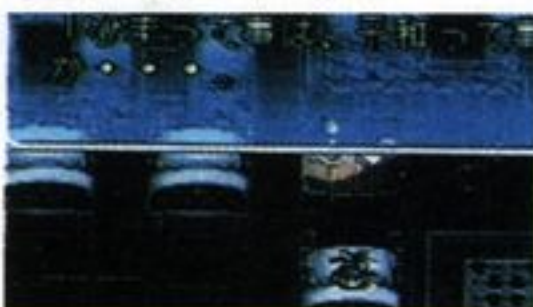
이번호에는 이 게임에 등장하는 캐릭터 및 새로운 시스템을 분석해 본다.

국내 최초!! 6인의 캐릭터를 공개한다!

주인공 라티와 함께 모험을 떠나는 5인의 동료들!! 역시 롤플레잉 게임에서 [illegible] 캐릭터 [illegible] 모험을 하느냐가 가장 중요한 요소 중 하나이다.

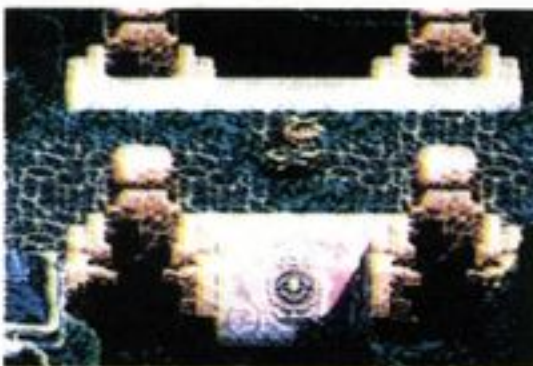
라티 우수에 젖은 칼로 승부한다!

원래 이름은 조금 길다!! 라티크스 화렌스. 그러나 사람들은 라티라 부른다.

한가한 시골에서 자경단(自警團: 스스로 마을을 지키는 단체)에 소속되어 있으면서 마을의 평화를 지키고 있다. 그러나 그런 평화로운 생활이 지겨울 때도 있다.

너무나 평안한 마을에서 지겨운 생활을 하는 라티! 오늘도 잠이나 자자!

라티의 무시무시한 검 공격!! 단 한방으로 적은 끝장!!

미리 회복마법이라면 맡겨주오!

미리 길리트. 라티와는 어렸을 때부터 친구 사이이다. 마법사인 아버지 말트스로부터 마법을 배웠지만, 실수를 할 때도 있다. 그녀는 이 게임의 여주인공으로 회복계의 마법에는 대단한 실력을 가지고 있다.

아버지로부터 여러가지 마법을 배우고 있다

게임을 진행해 나가면서 여러가지 회복 마법을 생각해 내야 한다

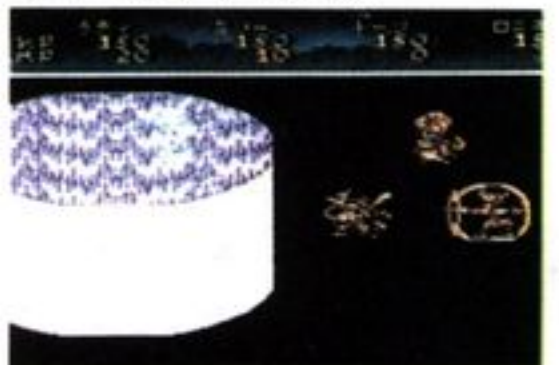
돈 자신보다 큰 검으로 결정한다!

돈 말트. 역시 이 친구도 라티의 친구로 자경단에 소속되어 있다. 부모님은 모두 살아 계시지만 여동생을 도적단 습격 때 잃어버린 아픈 추억을 가지고 있다. 미리에게 좋은 감정을 가지고는 있지만, 미리의 생각은 다른 쪽에 있는 듯하다. 아, 이 친구 역시 조연의 아픔을 맛보는 구만!!

돈!! 제발 나를 쫓아다니지 말아요!!차가운 미리의 한마디!!

그러나 전투에 있어서는 자신보다 더 큰 검으로 싸우는 박력만점의 사나이!

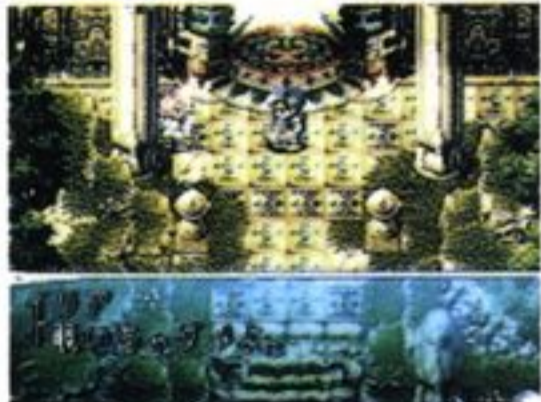
로니키스 공격마법이라면 맡겨다오!!

로니키스 J 케니. 지구연방 혹성인 로크 조사단의 리더이지만 그는 지구인이다. 라티 등과는 우연히 산에서 만난다. 날카로운 눈을 가지고 있는 그는 문장 등을 사용해서 아주 강력한 공격 마법을 구사한다!!

적을 우주에 던진 후 떨어뜨리는 공격도 할 수 있다!!

로니키즈 마법의 위력은 한 마디로 환상

이리아 이렇게 예쁜 격투가 본 일 있나요?

이리아 실베스톤. 실베스톤이라면 원초적 본능! 머리도 금발

이지만 특정인과는 관계가 없는 듯하다. 로니키스와 함께 파견된 조사단의 일원으로서 연방과학기술박사라는 칭호를 가지고 있기도 하다. 그러나 그녀의 특기는 어렸을 때부터 익힌 여러가지 격투 기술이라고 한다.

윽!! 이건 보면 안되요. 이리아의 옷 갈아 입는 모습

이리아의 예리한 섬머 솔트 킥

시우스
검이라면 나도 자신있다!

강한 자만이 살아 남는다. 강한 자를 찾아 대륙을 여행하는 떠돌이 무도인!

그의 아버지는 아스트랄 왕국의 검사단장을 지낸 바 있지만, 그는 그런 아버지를 별로 좋아하진 않는다. 불효자식!! 라티와는 우연히 마을에서 만난다. 라티의 재능을 높이 사고 있다!

검의 실력을 닦기 위해서 여행을 한다고 한다

검에서 기를 발산하여 적을 공격하고 있다

새로운 시스템을 체크한다!!

에닉스 게임의 매력은 언제나 새로운 시스템을 채용한다는 것이다. 이 게임도 역시 예외일 수는 없다. 이 게임에도 역시 아군 캐릭터들의 관계가 변해가는 「프라이 배트 액션」과 5개의 커맨드 지시가 가능한 「사이클 커맨드」 등 다채로운 시스템이 가득하다.

체크 1
프라이배트 액션

마을 안에서 파티를 이룬 캐릭터들이 이야기를 할 수 있다는 것이 이 프라이배트 액션이다. 이 시스템은 단지 마을 안에서 아군 캐릭터끼리 단순히 재미있는 이야기를 진행시키는 것 이외에 여러가지 이벤트를 진행시킬 수 있다.

쉽게 이야기해서 아군 캐릭터끼리 서로의 상태를 묻는 가벼운 이야기 이외에도 플레이어가 어떤 선택을 할 수 있는 이벤트가 벌어진다는 것이다. 이때 어떤 이벤트를 설정하느냐에 따라 그리고 어떤 캐릭터의 이벤트를 결정하느냐에 따라 캐릭터들간의 친밀감과 스토리가 변해 간다는 것이다.

프라이베트에서는 도달하는 장소에 따라 선택할 수 있는 것이 나타난다

이 때 은근슬적 캐릭터의 과거도 물어도 보고…

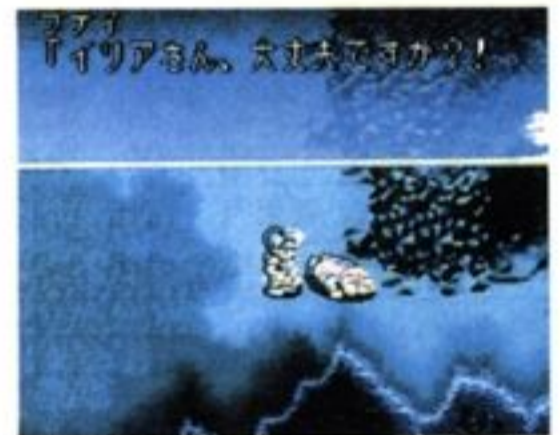
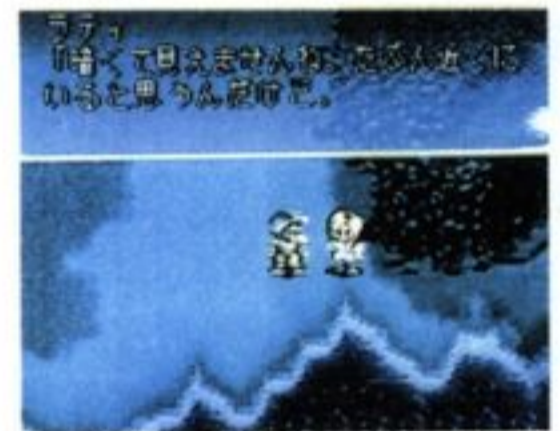
이벤트는 여러가지로 나눠져 있는데…

이 때 선택에 따라서 캐릭터들의 대사도 바뀌게 된다!

체크 2
사이클 커맨드

이 게임에는 적을 단순하게 공격을 하는 "타격" 이외에도 커맨드 입력에 따라서 공격의 다양성을 꾀할 수 있다. 5개의 커맨드에는 강력한 적을 만났을 때 도망갈 수 있는 「RUN」 이외에도, 아이템을 사용할 수 있는 「ITEM」, 필살기 및 마법을 사용할 수 있는 「스페셜」, 멤버를 바꿀 수 있는 「체인지」, 동료의 행동을 바꾸고 싶을 때에는 「택티스」 라는 커맨드를 선택할 수 있다. 이 커맨드들은 상황에 따라서 십자버튼으로 결정할 수 있고, 또 라티 이외에도 동료들도 사용할 수 있다.

체크 3
타임 게이트 시스템

이 게임은 기본적으로 현재라는 시점을 기준으로 게임이 진행되지만 상황에 따라서는 과거로도 갈 수 있다. 여러가지 조사 결과 돌로 변한 사람들을 구할 수 있는 방법이 과거에 존재한 로크 행성에 있다는 것을 알게 된다.

타임 게이트

근데 다른 애들은 어떻게 하고… 너만 홀로 있는 거니?

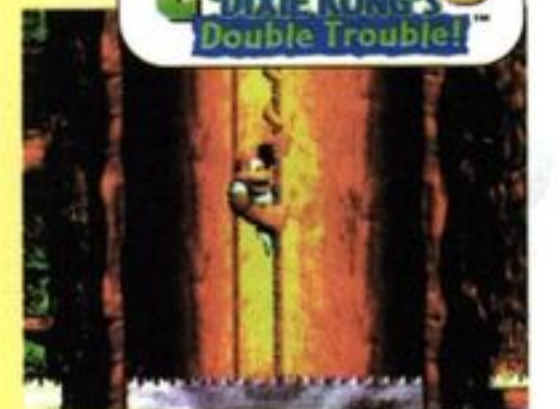
E3 화제작

동키콩 컨트리 3

장르	액션	제작사	닌텐도
기종	슈퍼컴보이	발매일	1996년 11월 예정

딕시콩의 더블 트러블!

엄청난 인기를 모았던 동키콩 시리즈의 최신버전은 딕시콩과 그의 새로운 친구 키디콩이 주인공으로 선정되었다.

모든 캐릭터들이 섬세한 애니메이션같이 묘사되어 있어 뛰어난 그래픽을 자랑한다. 새롭게 등장한 친구들과 적들은 딕시콩과 키디콩의 모험을 더욱 흥미진진하고 박진감 넘치게 하여 준다. 딕시콩과 키디콩이 카오스 연구실 안에 사로잡힌 디디콩과 동키콩을 구하러 DK섬으로 떠나는데…

N64 발매 전 긴급 앙케이트

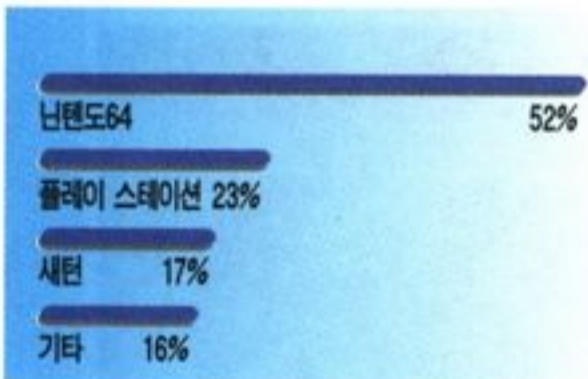
닌텐도64는 정말로 히트할 것인가?

N64

6월 23일, 출하되는 닌텐도64는 전부 50만대, 그후 매달 50만대를 기본으로 연내 350만대 생산할 예정이라고 한다. 이 350만대라는 수량은 현재 새턴과 플레이 스테이션의 출하 대수를 상회하는 물량이다.
발매 당일 50만대는 『슈퍼 마리오64』의 인기에 의해 불과 일주일 내에 완전 매진이 예상된다. 과거 슈퍼 마리오 시리즈는 『슈퍼 마리오 월드』가 340만개, 『요시 아일랜드』가 170만개 등으로 밀리언 셀러를 기록했었다. 닌텐도의 주력 타이틀만으로 그 정도는 문제없을 것이라고 닌텐도의 이마니시 홍보부장은 말하고 있다.

챔프는 애독자 엽서와 독자 전화 앙케이트(500명), 게임 관련 업체(15개사)의 설문 조사를 통해서 닌텐도64의 구입 여부, 기대되는 소프트 메이커, 또 즐기고 싶은 소프트웨어 등에 대해 조사해 봤다.

Q 앞으로 구입하고 싶은 게임기는?

1

닌텐도의 유저는 아직도 많이 살아 있었다. 응답자의 반 이상이 닌텐도64를 구입하고 싶다고 대답했으며 스퀘어 『FF7』을 닌텐도64가 아닌 PS로 발매된다는 발표에 의해 PS 구입 희망자가 새턴보다 많았다. 닌텐도64의 소프트 라인업이 아직까지는 불명확하기 때문에 구입을 망설인다는 응답자들도 많았던 반면 새턴의 인기 하락으로 닌텐도64의 구입 희망자가 많아진 듯도 하다.

Q N64발매에 따른 앞으로 게임계의 기종 점유율은?

2

① 닌텐도64와 PS, SS가 비슷한 정도의 점유율을 차지할 것이다 (48%)
② 닌텐도64 중심이 된다 (23%)
③ 플레이 스테이션 중심이 된다 (16%)
④ 새턴이 중심 된다 (13%)

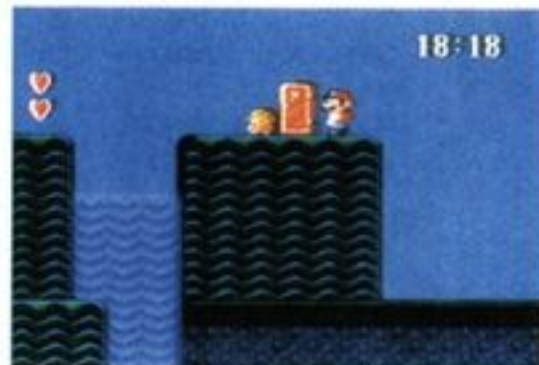
닌텐도64와 새턴, 플스가 비슷한 정도로 게임계를 양분할 것이라는 의견이 가장 많았고 그 다음이 역시 닌텐도64가 SFC와 같이 게임계를 꽉 잡을 것이라고 예상했다. 플스와 새턴의 게임계 점유 예상은 PS쪽이 약간 높았다.

Q 닌텐도64에서 기대할 수 있는 소프트 메이커는?

3

■ 1위 닌텐도

성인부터 어린이에 이르기까지 모든 유저층에게 인정받는 소프트가 많다. 특히 SFC용에서는 거의 높은 퀄리티를 자랑한다. 서드파티를 소프트의 개발력으로 이끌어갈 수 있는 유일한 하드웨어 메이커이다.

닌텐도의 소프트 개발의 선구자라고 하면, 미야모토 시게루. 마리오를 탄생시킨 아버지이기도 하고 개발하면 거의 히트시키는 히트 제조기이기도 하다.

■ 2위 에닉스

에닉스라면 드래퀘 시리즈. SFC로도 3타이틀을 발매했고 특히 지난해 12월 발매한 『드래퀘6』는 300만개를 넘는 출하량을 기록했다.

그 외에도 『가이아 환상기』, 『천지창조』 등 SFC 유저에게 인기가 높은 RPG를 중심으로 발매하고 있어 닌텐도64에서도 높은 퀄리티의 RPG를 기대하고 있다.

■ 3위 스퀘어

PS로만 소프트를 개발하겠다고 했던 스퀘어이지만 SFC의 유저들 사이에서는 아직도 인기가 높다. 대표작은 FF시리즈. 그 외의 타이틀도 거의 RPG이다. SFC에서는 에닉스와 함께 닌텐도를 지탱해 온 소프트 메이커였지만 영화적인 비주얼을 중시한 소프트 제작으로 닌텐도와 결별한다. 닌텐도64용 소프트 개발 예정이 아직 없다.

■ 4위 아스키

더비스타리온 시리즈는 경마 육성 시뮬레이션의 걸작 소프트. 그 외에 위저드리 시리즈나 RPG를 스스로 만들 수 있는 『RPG쯔꾸르』 등, 폭넓은 장르로 인기작을 발매하고 있다. 안정된 소프트 라인업을 가지고 있는 이미지가 강하다

■ 5위 코나미

코나미라고 하면 슈팅의 이미지가 강하다. 슈팅 게임이 적은 SFC에서도 그라디우스나 트윈비, 파로디우스 등 아케이드 이식작도 가지고 있다. 그 외에도 고에몽 시리즈, 최근에는 도키메키 시리즈로 인기를 모으고 있다.

■ 6위 춘 소프트

다른 메이커들과는 다른 오리지널성이 강한 메이커이다. 춘 소프트의 양대 지주라고 할 수 있는 사운드 노벨과 이상한 던전 시리즈. 1년에 1작품이라는 것이 기본이지만 그 소프트들의 완성도는 매우

높다.

■ 7위 캡콤

스화 시리즈로 대전 액션 게임 붐을 일으켰던 캡콤. 한때에 불과했지만 아직도 캡콤의 격투 팬들은 많다. 또 록맨도 인기 시리즈가 되어 속편을 계속 내고 있다. 아케이드, 가정용 양쪽 모두에 기대할 수 있는 메이커이다.

■ 8위 남코

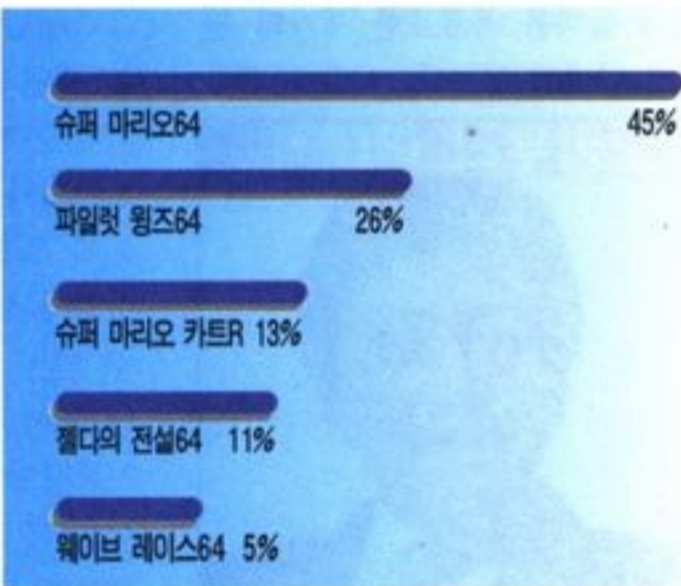
아케이드로는 현재 『철권2』와 레이싱 게임으로 인기를 모으고 있는 남코. SFC용 소프트는 없지만 실적, 안정감 등이 모두 높고 팬들도 많다. N64로의 적극적인 참가를 최근 표명하기도 했다.

■ 9위 허드슨

예전의 가정용 게임에 다수의 히트작을 보유하고 있다. 봄버맨, 천외마경 시리즈는 허드슨의 간판 캐릭터라 할 수 있을 정도로 유명하다. 유저층이 두터운 소프트 라인업이 주특기이다.

■ 10위 반프레스토

캐릭터 게임을 많이 발매하고 있는 반프레스토의 대표작이라고 하면 로보트 대전 시리즈가 있다. 제3차부터는 SFC로 발매했고 현재 제 4차까지 발매되어 있다.

Q 닌텐도64 구입 후 가장 즐겨보고 싶은 소프트는?

닌텐도64용 소프트들 중 가장 해 보고 싶은 것은 역시 그동안 가장 많은 정보가 있었고 마리오의 등장으로 주목받았던 『슈퍼 마리오64』였다. 그 다음 순위가 3D스틱을 이용해 부유감을 즐길 수 있다는 것으로 게이머들에게 어필해 온 『파일럿 윙즈64』.

한편 『슈퍼 마리오 카트R』과 『젤다의 전설64』는 정확한 정보의 부재 탓인지 순위가 낮았다.

Q 닌텐도64의 발매에 따른 각 기종의 최근 상황은?

●슈퍼컴보이

발매가 지연되도 퀄리티를 중시

SFC가 발매된 90년 11월 당시, 정상의 자리를 노리고 있던 메가드라이브, PC엔진이 각각 2년에서 3년 이상 앞서 발매된 상태였다. 닌텐도도 당연히 패밀리의 상위 기종으로서 재빨리 16비트기의 구상을 하고 있었지만 최초의 발매일은 발표로부터 약 2년이 지연되었다.

눈앞의 이익을 추구하기 보다는 가정용 게임기로서 필요한 기능을 밸런스를 잘 맞춰주는 것, 그리고 모든 유저를 끌어들이는 소프트를 준비하는 것, 퀄리티를 중시하는 자세가 결과적으로 유저들에게 받아들여진 것이라고 볼 수 있다.

●자새턴

아케이드로부터의 이식작이 눈에 띈다

세가의 가정용 게임기의 큰 매력으로 들 수 있는 것은, 세가의 아케이드 게임의 인기작이 이식되고 가정용으로 즐길 수 있다는 점이다. 가정용 게임기와 아케이드 게임기에는 기술적으로 큰 차이가 있고 이식된 것에는 취약한 부분이 많았지만 이것이 새턴에 있어서 상당히 해소된 것이다.

94년 11월에 발매된 새턴은 『버철 화이터』가 대히트, 그 후에도 『데이토나 USA』, 『버철 화이터2』, 『버철 캅』 등, 거의 모든 히트작이 아케이드로부터 이식된 것들이었다. 세가의 가정용 게임기다운 일면이라고 할 수 있다.

●플레이 스테이션

FF7에의 기대가 점점 높아진다

소니라는 다른 업종으로부터의 참가로 새로운 바람을 일으키고, 유통 재고가 생기지 않는 독자적인 유통 루트, 저렴한 개발 기자재 등에 의해 서드 파티에의 좋은 이미지, 그리고 3D 표현 능력으로 위력을 발휘하는 하드웨어의 성능으로 새턴과 거의 같은 시기에 발매되었지만 유저층이 두터운 면을 보여주고 있다.

발매 당초부터 여러가지 서드 파티에 의한 폭넓은 장르의 소프트가 발매되고 어딘지 SFC 유저와 중복되는 부분이 있다. 단 밀리언 셀러가 될 만한 히트작이 없어 앞으로 발매될 『FF7』에 기대를 걸고 있다.

●닌텐도64

양보다 질을 추구하는 64비트 게임기

퀄리티를 중시한다는 자세를 기본으로 발매되는 닌텐도64. 64비트 CPU의 탑재에 의해 계산 처리 등의 스피드는 대폭 파워 업. 또 3D스틱이나 메모리 팩을 가진 콘트롤러, 자기 디스크 드라이브와의 접속 예정인 하드 등 확장성과 게임의 질적 전환을 도모하는 설계로 준비되어 있다. 게임 업계의 리더라고 자부하고 있는 닌텐도다운 게임기이다. 서드 파티도 PS와는 반대로 퀄리티를 유지할 수 있는 메이커 만이 소프트를 발매할 수 있는 것이다.

고바위

세가 새턴 상향한 또 한번의 전진

이 글을 읽고 있는 독자들은 스포츠에서 흔히 듣거나 읽을 수 있는 '체급'이란 말을 알고 있을 것이다. 게임계에서도 이 체급의 싸움이 벌어진다. 라이트급과 헤비급의 시합이 벌어진다. 그렇다면 라이트급의 승리를 믿는 사람은 몇이나 나타날까? 그전에 라이트급은 긴장할 것임에 틀림없다. 세가도 마찬가지라고 할 수 있다. 64비트의 헤비급 닌텐도64를 맞이하여 긴장하고 있는 세가. 과연 세가가 구상하는 닌텐도64 살생책은 구체화되고 있는 것일까?

세가, 소프트를 중심으로한 N64 맞대응 제 2라운드

지난 96년 3월. 세가 새턴이 2만엔이라는 초저가로 가격을 다운 시킨 모습으로 재탄생됐다. 이 경이적인 저가 공세에 의해 새턴은 더욱 그 보급대수를 늘려가고 있다. 하지만 이 가격인하는 새턴의 500만대 돌파를 목표로한 세가의 판매전략 제 1단계에 지나지 않는다. 여름을 향한 세가의 판매전략 제 2단계. 세가는 어떠한 상업 전략을 마련해 두고 있는 것일까?

오카무라 히데키

세가 엔터프라이즈 국내 컨슈머 사업본부 새턴 사업부 부장

1개월도 채 되지 않아 30만대 이상이 판매된 NEW새턴의 괴력

새턴이 디자인을 새롭게 하고 2만엔대의 저가로 발매된다는 뉴스는 게임업계에 큰 충격을 입힘과 동시에 새턴 구입을 주저하던 유저들에게 결단력을 갖게 하는 소식이었다.

"최초 출하분인 10만대가 반나절만에 모두 팔렸습니다. 그 이후에도 10만대 단위로 계속 출하했으나 끊임없이 판매되고 있습니다. 매장에 의하면 사가는 대상이 대학생 이상의 어른과 아버지나 어머니와 함께 온 초등학생 정도의 아이들이 압도적이었다고 합니다. 즉, 저연령층의 유저가 늘어났다는 것은 우리들의 생각대로 입니다. 현재 풍부한 물량 확보를 위해서 창고에 35~40만대의 물량을 비축해두고 있습니다."

세가 새턴의 마케팅을 담당하고 있는 오카무라 부장은 이렇게 말했다. 세가는 이제까지 「100만대 캠페인」이나 「5,000엔 캐쉬 백 캠페인」등의 과거에 그 예를 찾아볼 수 없는 대담한 마케팅 전략을 전개해 왔지만 이번의 2만엔 전략은 가격 마케팅의 종지부를 찍은 것이라 할 수 있다. 그렇다면 이제부터 시작될 마케팅 전략은 역시 소프트웨어밖에 없지 않을까?

매력 넘치는 소프트를 중심으로 폭넓은 유저에게 만족감을

작년말에 발매된 『버철 화이터II』(이하 VF2)는 새턴의 보급대수 200만대로 150만개라는 경이적인 세일즈를 기록했다. 이것은 『VF2』라는 브랜드가 아케이드 게임이라는 벽을 부수고 폭넓게 일반의 지지를 받았다는 것을 의미한다. 이렇게 새턴이라는 32비트 게임기에서만 제작할 수 있는 매력적인 오리지널 소프트를 하나라도 더 많이 늘려가는 것이 유저의 증가로 연결되는 지름길이다. 예를들어 소닉 팀이 개발하는 『나이츠』가 그러한 소프트 중에 하나이다. 완전히 새로운 조작감각과 표현법, 캐릭터의 제작방법 등 새턴 소프트의 신기축으로 자리잡을 『나이츠』는 모든 유저가 주목하는 게임임에 틀림없다. 그 외에도 저연령층 유저들을 노리는 『봄버맨』 캐릭터, 스토리가 매력적인 『사크라 대전』 등 다양한 장르의 소프트를 구성하는 것도 중요하다.

현재 세가도 이러한 생각을 가지고 있다. 때문에 6월을 기점으로 시작될 보너스 상업전을 대비해서 『나이츠』와 『봄버맨』을 필두로 약 50~60 타이틀이 대기중에 있다. 또한 '기대해도 좋을만한 숨은 보석'도 있다고 한다. 그리고 세가라고 한다면 당연히 아케이드에서의 이식작품에 대한 기대가 크다. 그러나 이것은 작년과 마찬가지로 역시 연말 상업전의 히든 카드가 될 것같다.

"현재 세가의 아케이드 작품은 어느정도 마이너스적인 작품이 아닌 한 새턴으로의 발매를 전제로 개발하고 있습니다. 유저 여러분의 기대를 배반하는 일은 없을 것이며 때문에 『버철 온』이나 『화이팅 바이퍼즈』, 아케이드용을 개발중인 『버철 화이터III』도 어떤 일이 있더라도 반드시 새턴으로 발매할 것입니다. 연말에 『버철 온』과 『화이팅 바이퍼즈』, 그리고 먼 미래에 『버철 화이터III』라는 타이틀의 등장이 약속되어 있는 새

이달의 기대 소프트

월화무환담

- 제작사 : 세가
- 장 르 : 어드벤처
- 발매일 : 6월 28일
- 가 격 : 5,800엔

세가가 선사하는 본격 미스터리 사이코 스릴러 월화무환담. 기억을 잃은 주인공 프레드가 안개의 거리를 헤매이며 보고, 듣고, 경험하게 되는 일들이 데포커스 기능에 의해서 현장감 넘치는 충격으로 다가온다. CD ROM 2장의 대용량이 보여주는 충격의 이야기는 놓칠 수 없는 게임임을 확인시켜 준다.

턴이라면 게임을 좋아하는 게이머들의 눈길을 끌기에는 충분합니다."

궁극의 저가형을 실현시킨 후 지속적으로 전개될 대규모의 소프트 전략은 500만대를 돌파하고도 멈추지 않을 것이다.

새턴 500만대 돌파의 조건은?

놀라운 속도로 그 보급대수를 늘려가고 있는 새턴. 세가는 이러한 연속 발포후에도 계속해서 실탄을 장전하며 내년 3월에는 왕자의 자리인 500만대를 거뜬히 넘기겠다고 말하고 있다. 하지만 그 길에는 6월 23일에 발매되는 닌텐도64와 『화이널 환타지VII』의 발매가 기다리고 있다. 이 역풍을 거스르고 새턴은 그 목표를 성공시킬 수 있을까?

「버철 화이터 리믹스」가 동봉되어 발매된 캠페인박스

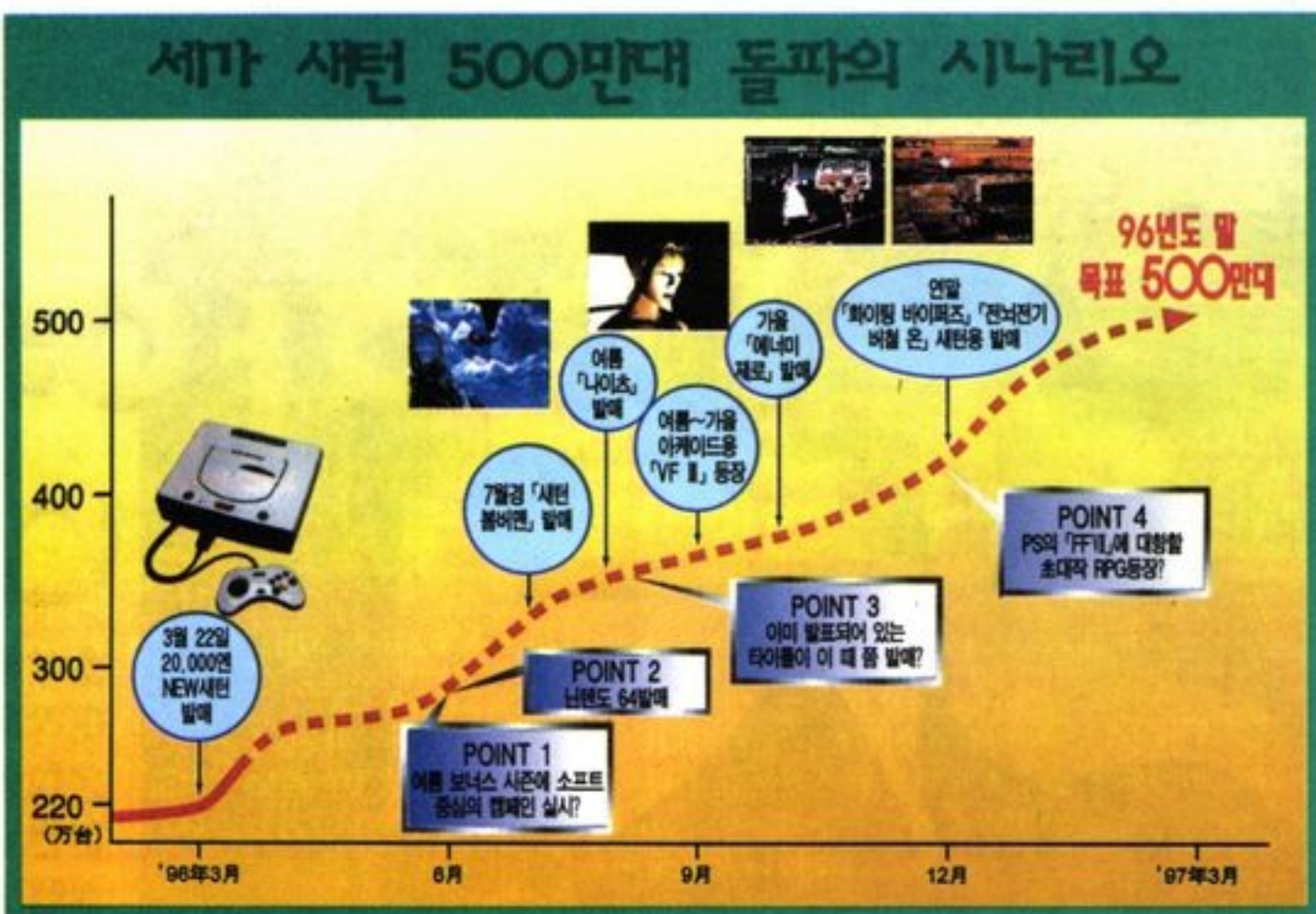
캠페인 실시시에는 대대적인 CM광고도 행해졌다

소프트의 양과 질을 높여 보다 많은 사람들에게 어필

NEW새턴의 판매가 호조를 보이며 5월을 맞이하여 280만대의 대열에 들어선 새턴. 대담한 캠페인에 의해서 이정도로 보급대수를 늘린 새턴이지만 내년 3월까지 목표량인 500만대를 이룩할 수 있을까? 앞에서도 이야기했지만 앞으로 새턴의 전략은 가격이 아닌 소프트웨어이다. 『버철 화이터III』에 필적할만한 킬러 소프트와 다양한 유저의 욕구를 충족시키기 위한 다양한 소프트, 그리고 저연령층을 겨냥한 소프트 등이 풍부하게 라인업되어 새턴의 재미를 대폭 어필할 수 있다면 새턴의 전략은 성공할 것이다.

그러나 아무리 소프트가 많이 발매되어도 졸작 투성이라면 유저의 의식은 멀어져 가게 마련. 이것은 닌텐도가 강하게 어필하고 있는 점이기도 하다. 여기에서 세가는 「어떻게 하면 새턴의 퍼포먼스를 끌어내어 소프트 퀄리티를 높힐 수 있을까? 또 그 노하우를 서드파티에 공개하여 소프트 전체의 질을 향상시킬까?」를 언제나 생각하고 있다. 이 테크니컬 서포트 체제가 충실해진다면 소프트의 퀄리티가 극단적으로 떨어지는 등의 현상은 줄어들 것이다. 이러한 상황을 기본으로 견인차 역할을 할 수 있는 소프트(버철 화이터III같은)가 등장해 준다면 500만대 돌파의 가능성은 더욱 높아질 것이다.

일부에서는 비교적 가격붕괴의 느낌이 강한 유통에 관해서 불안의 목소리도 있지만 이후 세가 유나이티드사가 중심이 되어 운영하고 가격이나 재고의 관리를 적정화 시켜 간다고 한다. 더욱이 세가에서는 「서드 파티와 유통업자와의 릴레이션을 밀접하게 하여 정말로 재미있는 소프트가 끊이지 않도록 할 방침」이라며 친절한 배려를 설명했다.

이렇듯 세가는 다방면에서 소프트를 강화하려 하고 있다. 1995년 말부터 1996년 봄까지 급속도로 세력을 넓힌 새턴은 지금 차기 목표인 500만대 돌파를 향해서 자리 굳힘을 착실히 행하고 있다.

N64와 FF VII 에 의한 영향은 어떻게 될 것인가?

새턴의 500만대 달성에 장애물로 등장할 닌텐도의 뉴 머신 닌텐도64와 PS&스퀘어 연합이 만들고 있는 대작 RPG 『화이널 환타지VII』. 이러한 강대한 라이벌을 눈앞에 두고 대응책은 있는 것일까?

"닌텐도64의 대응책은 이미 만전을 기하여 세워두고 있으며 『화이널 환타지VII』에 필적할 만한 작품도 당연히 준비되어 있습니다. 지금 우리의 전략은 최후에 새턴이 최강자로 남을 수 있도록 하는 것입니다."

세가의 답변에는 자신감이 넘치고 있었지만 이 이상의 정보는 어디에도 나오고 있지 않다. 혹시 허풍이 아닐지… 거기에 한마디 더 하자면 세가만 연말을 향해서 소프트를 제작하고 있는 것이 아니라 세가의 서드 파티중에도 연말을 겨냥한 대작이 있다고 한다. 그것이 무엇인지는 역시 불명. 어쨌든 새턴VS닌텐도64+PS라는 타이틀 매치는 서로가 히든 카드를 가진 채 치뤄질 듯하다.

과거 세가는 진정으로 게임을 사랑하는 게이머들에게 강한 지지를 받았던 메이커였다. 그리고 세가도 그러한 게이머들을 지향하며 소프트웨어를 만들었다. 그런데 최근에 와서 세가를 둘러싸고 있던 그러한 환경이 변해가고 있다. 세가 자신이 보다 넓게, 보다 많은 유저를 생각하며 소프트웨어를 만드는 자세로 바뀌고 있는 것이다. 그 하나의 예가 신형 새턴의 컬러링에도 나타나고 있다. 「대중적인 감각을 전면에 펼친 '흰색'의 선택은 옛날의 세가라면 생각할 수 없는 선택」이다. 세가 자신의 변신, 이것이 새턴 500만대 보급의 돌파구가 될지도 모른다.

그리고 지금, 게임업계는 전환점에 있다

또 한가지 지금의 게임업계에서 놓칠 수 없는 사건이 있다. 그것은 워프사의 이이노 겐지의 결단이다. 이 배후에는 그의 다양한 생각과 현재 게임계를 둘러싸고 있는 많은 문제가 감춰져 있다. 『에너미 제로』가 새턴 발매로 된 점에 대해서 확실히 업계내에서도 여러가지 이야기가 나오고 있다. 그러나 그러한 사실을 이야기하기 전에 이번의 사건이 가지고 있는 의미에 대해서 말하겠다. 쉽게 이야기해서 세가가 과시한 서드파티의 흡수력이 아닐까 생각된다. 게임 업계의 터닝 포인트, 이것은 세가와 닌텐도, 그리고 소니가 보여주는 힘의 경쟁에서 시작되지 않을까 생각된다.

끝없는 우주에 울려퍼지는 오케스트라

은하영웅전설

소설로 등장하여 만화, 애니메이션, 게임 등 아직까지도 폭넓은 사랑을 받고 있는 은하영웅전설. 이전 발매에 관한 긴급속보 이후 한번도 공개되지 않았던 은하영웅전설의 신정보가 새롭게 공개됐다. 은하영웅전설의 팬이라면 이 두 페이지를 절대로 놓칠 수 없을 것이다.

오프닝 무비용으로 제작된 메카닉의 3D CG 공개!

새턴용 『은하영웅전설』(이하 은영전)에서는 애니메이션과 동일한 캐릭터, 메카닉을 사용하고 있다. 여기에서 소개하는 것은 개발기기상에서 제작되고 있는 오프닝으로 사용될 예정의 전함과 전투기의 CG이다. 실제 오프닝에서는 이 전함들이 어떻게 움직일지 궁금하다.

애니메이션에서도 아름다웠던 브륜힐트가 보다 아름다워졌다

이번에 소개하는 것은 제국측 메카닉뿐

제국군 표준형 전함.
이 전함이 어떻게 움직여 줄 것인가 대단히 궁금하다. 전투도 가능할까?

∞추진부와 레이저 포대가 다른 면에 달려 있고 좌우의 포탑이 움직일 수 있다. 포탑을 움직여 공격하는 장면을 볼 수 있을까?

브륜힐트

제국측 주인공인 라인하르트의 기함. 동맹군인 얀 웬리에게는 「하얀 우주전함」으로 불리우고 있다. 『은영전』의 세계에는 어두운 색의 전함이 많기 때문에 흰색 전함은 상당히 눈에 띄는 색이 아닐 수 없다.

제국전함의 용모

『은영전』에서는 은하제국, 자유혹성동맹이라는 두개의 정부가 있다. 이번에 소개하는 것은 은하제국측의 전함, 전투기의 CG이다. 물론 동맹군측의 메카닉 정보도 들어오는 대로 소개하겠다.

왈큐레

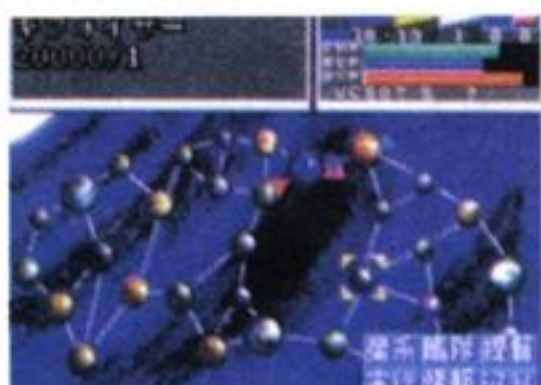
제국군의 소형 우주 전투기. 이것에 대응되는 것으로 동맹군측에는 스파르타니안이라는 전투기가 있다. 화력이 강한 스파르타니안에 비해서 기동력이 월등해 대등한 전투를 펼칠 수 있다.

∞『은영전』의 대표적인 전함이라면 이 브륜힐트를 꼽을 수 있다

최초공개! 이것이 우주 함대전

이 게임의 묘미는 함대를 편성해서 대우주를 무대로 함대전을 펼칠 수 있는 것이다. 플레이어는 제국이나 동맹의 최고 사령관이 되어 전함대를 자유롭게 편성하거나 움직일 수 있다.

성계일람 화면. 간단한 정보를 볼 수 있다

제국군의 함대일람 화면

화이어! 적함대를 향하여 공격개시. 사령관이 된 기분으로 외쳐보자

은하성계도. 혹성의 위치 관계를 나타낸다

적 함대가 다가온다. 전투준비!

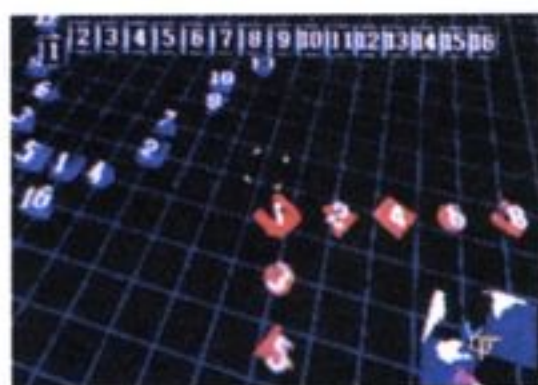
여러가지 시점으로 보는 것이 가능하다

전술화면, 전투화면 양쪽 모두 자신이 시점을 변경하는 것이 가능하다. 특히 3D시점의 전투화면에서는 아군의 함선이 폭발하거나 할 때 애니메이션 함대전 이상의 박력을 느낄 수 있다. 빙글빙글 회전하면서 「봐라!」라고 외치고 싶을 정도로 현장감 넘치는 화면이다.

전투화면에서도 빙글빙글

빙글빙글 회전한다. 줌 업이나 줌 아웃도 가능하다

전투화면에서도 빙글빙글

○이쪽은 더더욱 빙글빙글 회전한다. 지나치게 회전시켜 게임도중에 눈을 굴리게 되지 않도록 주의하자

전투의 진행 형태를 여러 시점으로 볼 수 있다

전술화면은 리얼 타임으로 전개되고 전함에 여러가지 지시를 내릴 수 있다. 그리고 아군함대와 적함대가 가까워지면 자동적으로 포격이 시작된다. 그때 전투화면을 선택하면 그 전투의 형태를 좋아하는 기함의 시점에서 보게 된다. 위에서 내려다보는 전술화면과 달리 전투화면은 박력의 3D시점이다. 그 영상을 사령관의 기분으로 바라보자.

○드디어 전투가 시작됐다. 전술화면은 이렇지만…

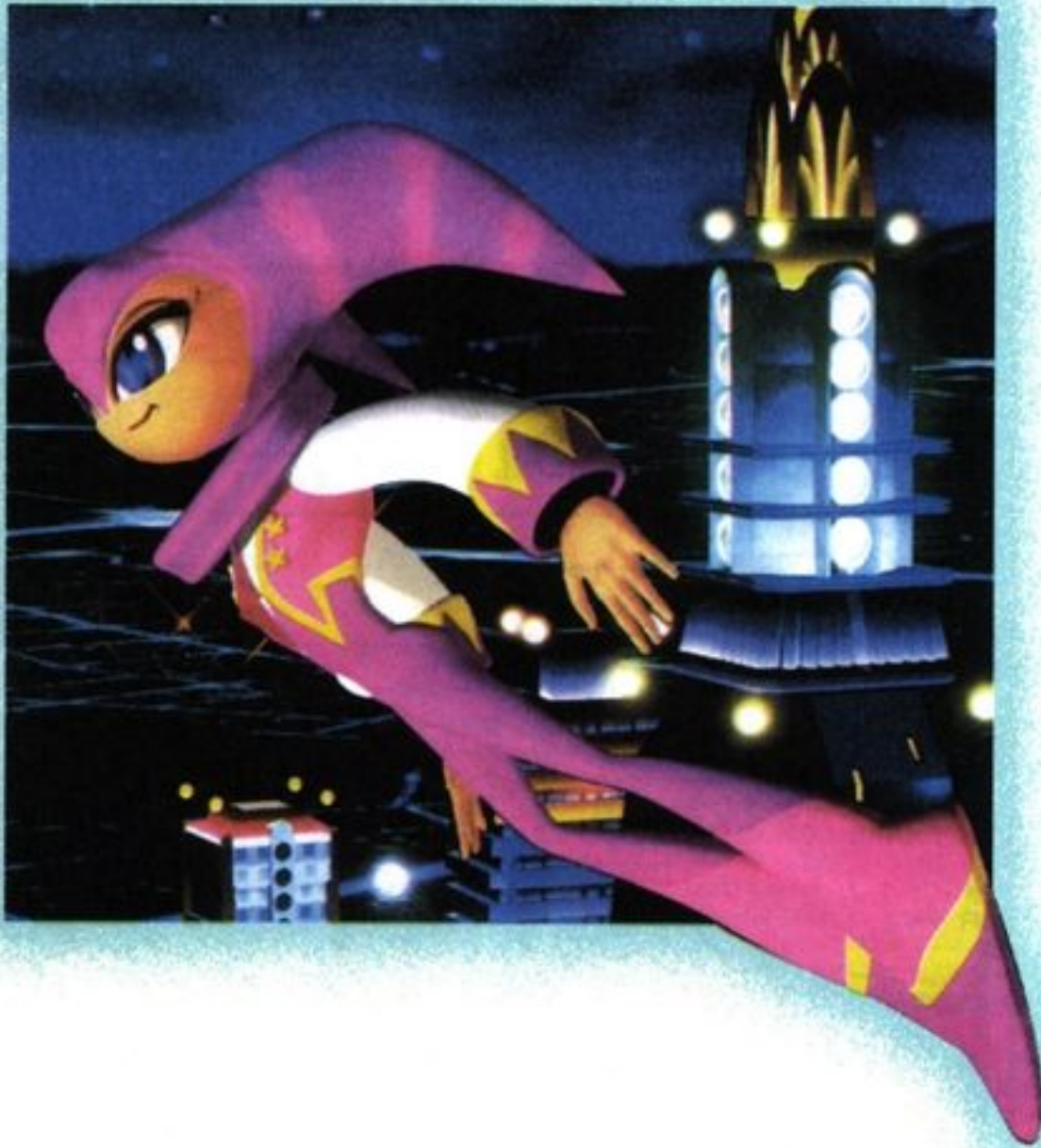
○○전투화면은 이러한 대박력의 화면이 보여진다

소닉팀의 신감각 액션 게임!

장 르	액션	발매일	7월5일
제작사	세가	가 격	5,800엔

나이츠

최초부터 2회 소개

지난호에 최초 공개된 후 벌써부터 많은 화제를 불러 일으키고 있는 나이츠. 이번호에 전할 내용은 금년 여름에 발매될 나이츠의 새로운 요소와 엘리오트, 클라리스로 나뉘어지는 스테이지에 대해서 소개하겠다. 그리고 또 하나 놀라운 사실은 나이츠가 아날로그 패드에 대응된다는 것이다. 물론 이번호에는 비밀의 아날로그 패드의 사진도 공개한다.

SS

다니는 즐거움을 느낄 수 있는 신감각 액션 게임 『나이츠』. 우선은 나이츠에 등장하는 두명의 주인공 중 한명인 엘리오트 에드워즈의 모험을 중심으로 설명해 가겠다.

엘리오트 에드워즈

가장 좋아하는 농구에 관해서는 동급생중에 최고이다. 모두의 동경의 대상이다

리오트의 의식에 의해 만들어진 프로즌 벨이라 불리우는 세계. 주위

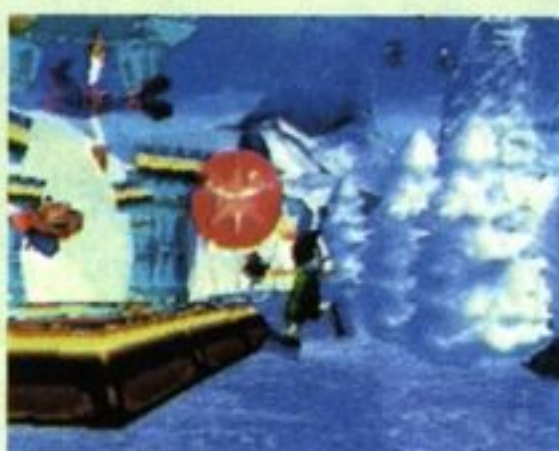
ㅏ 온통 눈으로 덮혀 있는 곳이 ㄷ. 여기에서 엘리오트는 나이와 동화하여 와이즈맨에게 빼앗긴 4개의 이데아를 되찾게 된다. 모든 이데아를 모으면 나이트메어에 돌입하게 되고 보스 캐릭터와 싸우게 된다.

이 프로즌 벨에는 플랫홈이나 발판, 빠르게 달리는 열차 등이 설치되어 있다. 이것들을 잘 이용하는

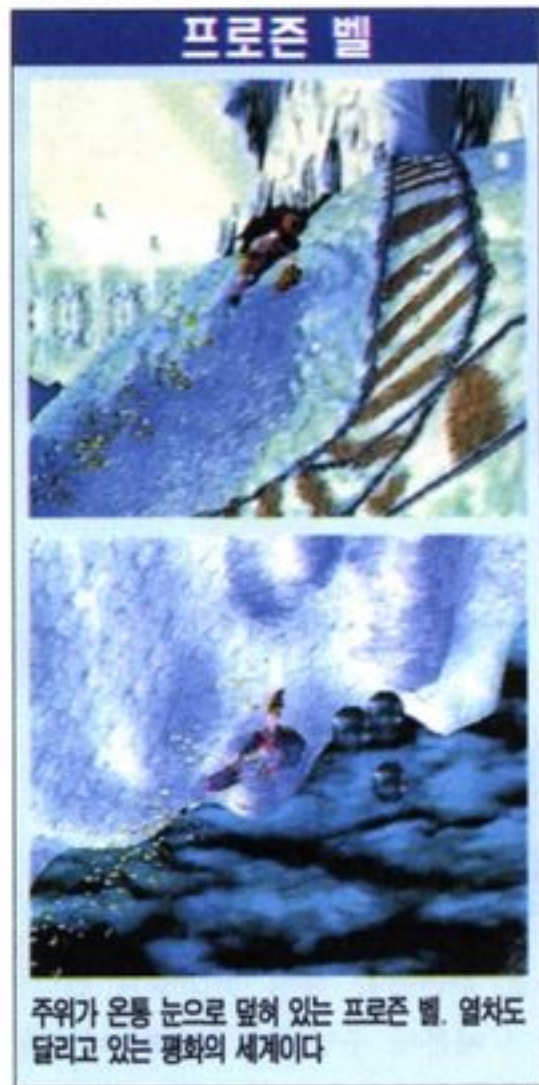
듀어라이즈(동화)를 공개

엘리오트가 꾸는 악몽의 세계 지배자 와이즈맨은 아름다운 꿈의 세계인 나이트피아를 소멸시키려 하고 있다. 와이즈맨에게 잡혀 있는 나이츠와 동화되어 나이트피아를 구하는 것이 이 게임의 목적이다. 여기에서는 나이츠와 엘리오트의 동화 장면을 공개하겠다.

아름다운 꿈의 세계 나이트피아에 올라서는 엘리오트

스스로의 의지에 의해 만들어진 꿈의 세계 나이트피아. 이곳을 자유롭게 돌아다니면서 데아피레스에 감금된 나이츠를 구출해내자

엘리오트의 머리위에 붉게 빛나고 있는 것이 용기의 이데아

나이츠와 엘리오트가 동화된 후에는 나이츠를 조작해서 게임을 진행할 수 있게 된다

것에 의해서 다채롭고 화려한 공중 비행이 가능하게 된다. 나이츠의 액션을 구사하며 프로즌 벨의 공중 비행을 즐겨보자.

프로즌 벨

주위가 온통 눈으로 덮혀 있는 프로즌 벨. 열차도 달리고 있는 평화의 세계이다

나이츠와 동화하여 이 은백의 세계를 자유롭게 돌아보자

하늘 높이 솟은 평행봉을 붙잡고 빙글빙글 도는 나이츠. 다양한 공중비행을 마음껏 즐기자

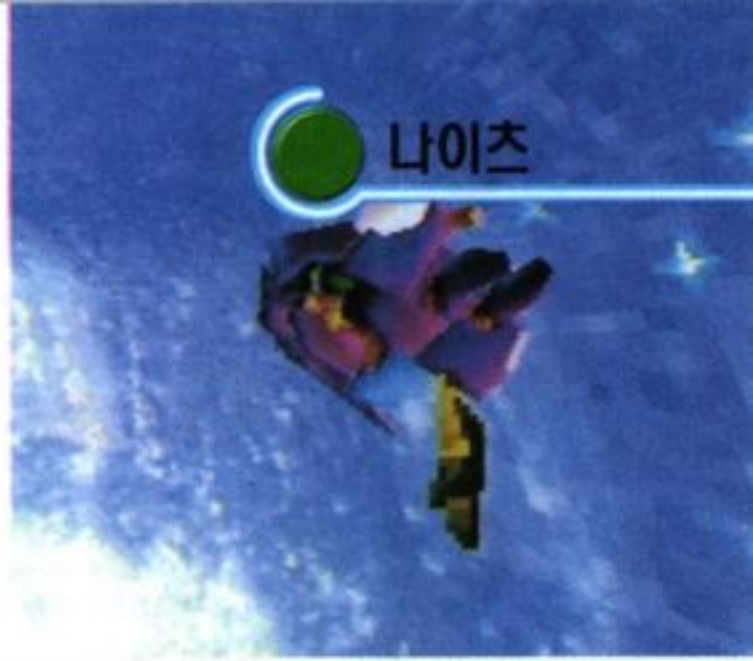
나이츠의 몸은 어떤 변형이라도 가능!

프로즌 벨의 최후에는 봅슬레이가 기다리고 있다. 봅슬레이라는 것은 얼음으로 만들어진 코스를 썰매를 타고 스피디하게 빠져나가는 것. 더우기 이 봅 슬레이의 썰매는 나이츠가 변형된 모습이다. 나이츠가 변형되어 있을 때에는 엘리오트가 썰매에 타고 조작하는 형태가 된다. 박력만점의 스피드감을 즐길 수 있다.

스피드를 올려 코스를 빠져 나가자 엄청난 스피드를 즐길수 있는 봅 슬레이/

화면 사진으로 그 스피드를 알 수 있다

하늘을 나는 감각과 동시에 하늘을 날으는 느낌도 느낄 수 있다.

코스 중에는 크게 바운드 되는 장소도 있다. 스릴이 충분한 게임이다

나이츠가 변형된 썰매를 조작하면서 코스에 놓여져 있는 칩을 모으자

나이츠는 아날로그 패드 대응 소프트였다!

이제까지는 정확한 자료나 발표가 없었지만 나이츠는 실제 새턴용 아날로그 패드의 첫번째 대응 소프트이다. 이미 일전에 있었던 나이츠의 발표회에서 디지털과 아날로그의 두가지 패드로 나이츠가 선보였는데 이미 이 아날로그 패드는 작년 여름부터 계획되어 있던 것이었다.

나이츠의 기획당시에는 쉽게 말해 '손가락이 아플 정도로 액션이 강한 게임'으로 대다수의 머리속에 자리잡고 있었기 때문에 종래의 패드에는 없는 새로운 입력장치의 필요성을 느끼게 됐다고 한다. 그리고 연구의 연구를 거듭하여 현재의 모습을 갖추기까지 약 100개가량의 모델이 제작되었고 결과적으로 지금의 아날로그 패드가 탄생하게 된 것이다.

닌텐도가 곧 발매할 닌텐도64의 아나로그 패드와 비교했을 경우, 조금은 미약한 느낌을 주기는 하지만 양쪽 모두 부유감을 중요시하고 있기 때문에 실제 성능면에서는 큰 차이가 없다고 한다. 아직까지는 나이츠 소프트웨어에 아날로그 패드가 동봉되어 판매될지는 미정이지만 종래의 패드로도 충분히 나이츠를 즐길 수 있기 때문에 별도 판매쪽이 더 가능성이 높다.

이러한 나이츠의 액션이 더욱 즐거워진다

나이츠의 부유감을 더욱 높여줄 아날로그 패드

클로즈 업
눈의 세계 프로즌 벨

프로즌 벨에는 다양한 건물이 세워져 있다. 선로에 철도가 달리고 있거나 하늘에 기묘한 것들이 날고 있다. 그리고 열차가 정지하는 플랫홈도 존재한다. 그곳에 살고있는 이상한 주민들 또한 환타지적인 분위기를 자아내고 있다.

눈 속을 장난감같은 열차가 달리고 있다

공중에 떠있는 이상한 물체. 어떤 함정과 비밀이 기다리고 있을까? 그것을 알기에는 좀더 시간이 걸릴 것같다

철도의 역이다. 플랫홈에는 꿈의 세계에 살고 있는 많은 사람들이 있다. 열차가 오는 것을 기다리고 있는 것일까?

철도의 선로위에서 다가오는 열차에 쫓기고 있는 엘리오트. 달려라! 달려!

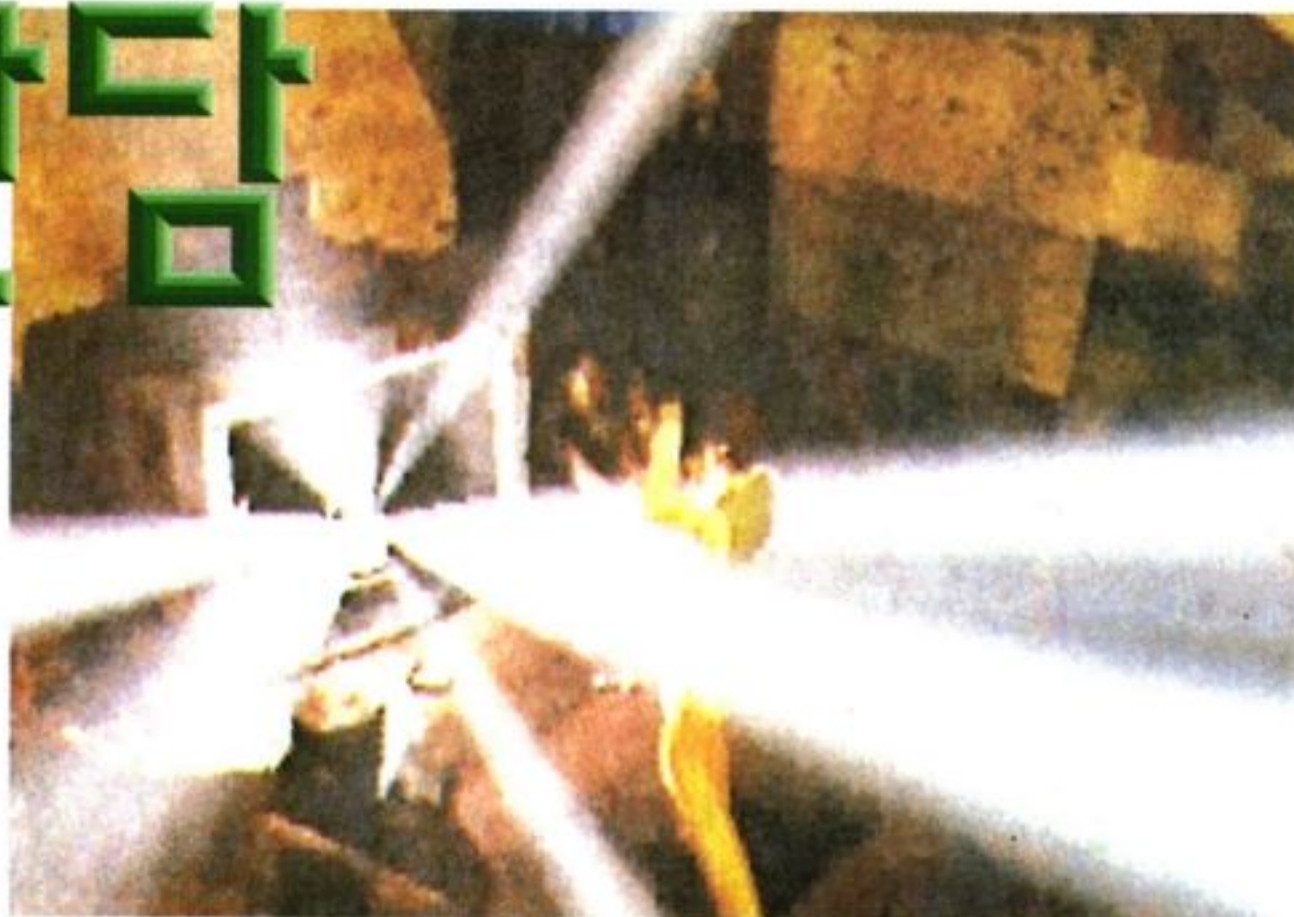
데포커스 기능이 뛰어난 신감각 어드벤처

장 르	어드벤처	발매일	6월 28일
제작사	세가	가 격	6,800엔

월화무환담

최초부터 2회소개

SS TORICO

등장인물도 대부분 공개되고 스토리 역시 다수 공개된 월화무환담. 이번호에서는 주요무대가 되는 「안개의 마을」에 대해서 알아보자. 그리고 지난호에 이어 데포커스 기능에 대해서 좀더 자세하게 말하고자 한다. 현실과 환상의 틈새에 존재하는 마을에서 플레이어가 보게 되는 것은 무엇일까?

데포커스 기능에 의해 현장감 넘치는 연출

혁신적인 어드벤처를 만들기 위해 구상 3년이라는 세월을 투자한 『월화무환담~TORICO~』. 또한 플레이어가 심리적으로 리얼한 체험을 할 수 있도록 본격 심리 사이코 스릴러의 본질을 추구하고 있다. 그 결과 채택된 기술이 「데포커스 기능」이다. 이 기능은 게임중에 화면의 집중점을 자유롭게 변화시키는 것이 가능하며 종래에 없던 표현을 가능케 하고 있다. 여기에 실린 연속사진은 「문득 안쪽을 바라보니 놀란 얼굴을 한 남자가 이쪽을 보고 있다」는 이벤트이다. 사진만 보아도 어느정도의 현장감이 연출될지 짐작할 수 있다.

게임의 무대가 되는 안개의 거리

주인공 프레드는 자신의 과거를 알고 있는 사람을 찾아서 「안개의 거리」라는 곳에 도착한다. 이야기의 무대가 되는 이 거리는 깊은 숲에 둘러싸여 있으며 거리 안에 강이 흐르고 있다. 또한 풍차와 탑 등의 건축물도 볼 수 있다. 유럽 교외에서나 볼 수 있는 아름다운 거리를 감상하게 하지만 언제나 끊이지않고 어두운 분위기가 깔려 있다.

거리의 영주는 고든이라는 남자로 주민들을 매일 학대하고 있다. 그 때문에 주민들은 불안한 나날을 보내고 자그마한 일이라도 그와 관련되는 것을 두려워하고 있다. 때문에 외부인에 대해서는 강한 경계심을 나타내게 된다. 또한 이 거리에는 어떠한 소원이라도 들어준다는 「달의 거리」에 대한 전설이 전해지고 있으며 그 전설을 믿고 있는 사람도 많다.

꽃을 바라보는 주인공 프레드. 연출에 따라 제 3자의 시점으로도 바뀐다

지하통로를 걷는 프레드. 여기는 안개의 거리 어디쯤에 위치한 곳일까?

고든의 부하로 프레드를 감시하는 제이드

안개의 거리에 살고 있는 안토니. 고든에게 잡혀서 몇번인가 감옥에 들어간 적이 있다

안개의 거리 이미지 포토

데포커스 기능에 의해 시점이 변화한다

호릿하게 보이던 인물이 점점 또렷해진다. 사람이 평상시에 자주 보는 시점을 재현하고 있다

SS

안개의 거리 주요 장소 소개

프레드가 방문하게 되는 장소들을 골라 보았다. 각각의 장소에서 만나는 사람들은 어떤 사실을 알고 있을까?

●고든가의 저택

안개의 영주 고든이 살고 있다. 멋있는 저택이지만 지하에는 고든의 말을 거역한 사람들이 고통받고 감금되는 감옥이 있다. 주인공인 프레드도 안개의 거리에 도착했을 때 이 감옥에 갇혔다

●시계상(맥)

시계상에는 시계를 사랑하는 맥이라는 주인이 있다. 맥은 시계 수리공으로 생활하면서 시계와 대화를 할 수 있게 된 사람이다. 젊은 시절에는 전설로 전해지는 「달의 거리」를 열심히 찾아 다녔다고 한다

●의원(모스)

의사는 모스라는 이름의 사나이다. 그는 상당히 사람을 싫어하는 인물이다. 특히 프레드에 대해서는 왠지 필요이상으로 차가운 태도를 취한다. 또한 그는 고든의 주치의라는 점 이외에도 다른일로 연관되어 있는 듯하다.

●꽃집(로즈)

꽃집의 주인은 로즈라는 여성. 어두운 분위기가 가득한 안개의 거리에서 그녀의 가게만이 유일하게 따뜻한 분위기로 가득차 있다. 그녀에게는 하르라는 건강한 아이가 한 명있다. 그리고 다른 사람들과는 달리 프레드에게 호의적인 태도를 가지고 있다

세계관은 이렇게 만들어져 있다

현재 스토리나 시스템의 자세한 소개를 기다리고 있는 독자들이 많을 것이라 생각되지만 그점에 대해서는 좀더 기다리기 바란다. 그보다 우선 이번에는 메이킹에 대해서 알아보자. 작품의 세계관을 구성하기 위해서 많은 그림이 그려지고 엄청난 양의 사진이 소비됐다. 그 양은 장편 애니메이션 영화에 비교할만큼이나 된다.

주인공이 기억을 잃어버리고 방황하는 안개의 거리도 실제로 존재하는 거리를 참고로 만든 것이며 그에 따른 세심한 설정도 들어가 있다. 이 사진들을 보면 여러가지 상상을 할 수 있을 것이다.

독특한 분위기를 자아내는 『월화무환담』은 이러한 이미지 자료를 기본으로 오리지널 세계관을 만들고 있다

치밀하게 계산된 콘티

게임중 캐릭터의 움직임이나 카메라 워크, 그 외의 연출 등이 세심하게 그려진 콘티. 이것들이 CG로 바뀌어 게임에서 보여지게 된다

이야기의 열쇠를 쥐고 있는 고서

스토리 진행의 중대한 요소라고 생각되는 오래된 책. 책의 내용들은 읽을 수가 없지만 거리의 지도 등은 큰 도움이 될 듯하다.

초기의 이미지 원화

이것은 거리와 건물내부의 이미지 원화이다. 이탈리아의 앗시지 지방을 참고로 삼았다는 이야기도 있지만 이것은 어디까지나 초기의 이미지 원화로 게임에서는 크게 달라질 것이라 생각된다. 그러한 부분은 마을의 공중 사진에서 강하게 나타나며 길이나 건물들도 현단계에서는 거의 다른 모습을 하고 있다. 간단하게 말하자면 현실적 세계가 아닌 환상적 세계에 가까운 모습이다.

장르	롤플레잉	발매일	8월예정
제작사	게임아츠	가격	6,800엔

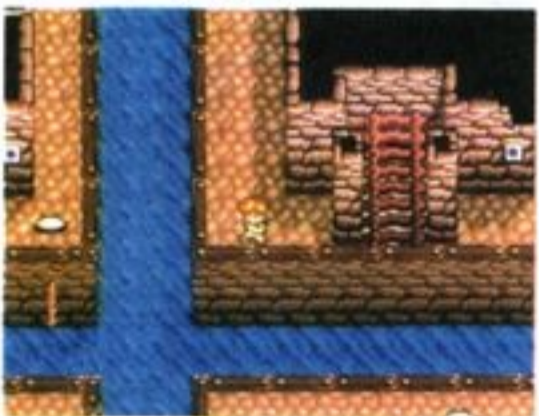
새턴만의 또 다른 루나가 시작된다

루나 실버스타 스토리

최초 소개부터 3회

긴밀히 연결되는 세계관과 장대한 스토리, 개성적인 캐릭터 등 매력만점의 새턴용 루나. 이번호에 공개되는 내용은 메가 CD용보다 더욱 늘어난 전투 배경과 공격패턴, 그리고 마법 그래픽에 대해서 소개한다. 루나 실버스타 스토리는 여름을 겨냥한 새턴 RPG로 손색없는 작품임에 틀림없다.

세가가 선택한 정통파 RPG

전설의 영웅을 동경하여 그 영웅과 똑같이 세계를 여행하길 꿈꾸는 소년의 활약과 성장을 그린 RPG 『루나』. 현재 일본에서는 라디오 방송도 시작됐으며 이제까지 드라마 CD, 음악 CD 등 다양한 부분에 걸쳐 알려져 있다. 게임 이외에도 『루나』의 세계는 착실히 그 폭을 넓혀가고 있는 것이다. 게임의 정보는 아직 자세하게 보여지고 있지 않지만 그중에서 새롭게 공개된 정보를 소개하겠다.

조금이라도 마음에 들지 않는 부분은 다시 제작하면서 서서히 완성도를 높여가고 있는 루나

전투 신의 배경에도 주목

이번에 새롭게 입수한 정보는 다양한 전투중의 화면사진이다. 이번에는 입수한 화면사진을 자세하게 검증해보자. 우선은 여기에 소개하는 2장의 사진을 보길 바란다. 이 사진은 통상 필드화면과 그곳에서 적과 만난 때의 전투화면이다.

우선 필드화면의 배경을 보자. 언뜻 보아도 밭이라는 것을 알 수 있다. 그리고 그 아래에 있는 화면 사진은 전투에 들어갔을 때의 사진. 전투시의 배경도 필드의 밭을 나타내고 있다. 이렇게 전투시의 배경도 장소에 맞춰서 준비되어 있다.

여기는 이르크라는 마을 주민의 밭. 중앙에 있는 몬스터와 접촉하면 전투신이 시작된다

배경도 장소에 맞춰서 변화!!

전투 신의 배경도 밭으로 되어 있고 필드화면과 어울려져 있다

적 몬스터를 일망타진하는 마법 검증

적 몬스터와의 전투 신은 다른 게임보다 화려하며 마법의 효과 등도 일목요연하게 구성되어 있다. 또한 그 캐릭터가 가지고 있는 특수공격에도 전용 그래픽이 사용되어져 있다.

아래의 사진은 테무진이 「기원」을 사용하는 장면. 이 「기원」을 사용하면 적 몬스터를 날려버리는 것 이외에 여러가지 효과가 있다. 아직 상세한 효과에 대해서는 공개되지 않고 있지만 이렇듯 캐릭터에 맞춰서 특수기능이 몇가지씩 존재한다는 것을 알 수 있다.

테무진의 「기원」

마법이 아닌, 캐릭터가 독자적으로 가지고 있는 공격방법이다. 공격만이 아니라 다양한 효과를 가지고 있다

미아의 공격마법을 분석한다

공격마법의 그래픽은 상당히 화려하고 알기 쉽게 그래픽으로 되어 있다. 이번에는 미아가 사용하는 공격마법 화면을 몇가지 소개하겠다. 보는 그대로 상당히 화려한 그래픽으로 표현되고 있다. 여기서는 이 사진에서 사용한 마법을 분석하여 그 효과에 대해서 예상해 보았다.

이것은 이전에 소개한 낫슈의 번개공격 마법. 낫슈도 마법의 스페셜리스트이지만 현재로는 미아쪽이 한수 위다

미아 오사

아레스의 동료가 되는 캐릭터 중에 톱 클래스의 마법을 자랑하는 미아 오사. 그녀의 공격마법을 검증해보자

샘플 1

냉기계 마법

우선은 냉기계의 마법에 대해서 생각해 보자. 여기에 소개된 2장의 연속사진은 공격마법이다. 적 몬스터의 중앙에 냉기의 기둥이 출현하고 몬스터에게 데미지를 입히고 있다. 그점으로 봐서 이 마법은 그 범위내의 적에게만 데미지를 입히는 범위한정 공격마법이라고 생각된다. 또한 위에 실린 사진은 하나의 적에게만 데미지를 입히고 있다. 마법에 따라 공격의 범위가 설정되어 있는 것을 알 수 있다.

적 1체에게 데미지를 입히는 마법

마법 범위내에 들어간 몬스터에게는 데미지가 입혀지지만 그외에는 데미지를 입지 않는다

냉기의 기둥을 출현시켜 표적이 되는 몬스터의 주위를 둘러싼다. 그 범위 이외에는 마법의 효과가 나타나지 않는다

샘플 2

화염,열계 마법

다음으로 화염,열계의 마법에 대해서 알아보자. 오른쪽 사진은 왼쪽의 냉기마법처럼 범위가 설정되어 있는 화염계 마법. 화면전체에 불이 난무하고 있는 것을 보면 적 전체에 데미지를 입히는 마법이라는 것을 알 수 있다.

비슷한 마법이라도 열계와 화염계 등 효과나 그래픽에 따라 구별되는 것이 있다. 이것은 열계

적 전체를 불이 습격한다!

화면 전체를 불이 주름잡으며 적 전체를 공격하고 있다

CHAMP Note · · 플레이 스테이션용 개발도구 발매!! · ·

소니 컴퓨터 엔터테인먼트(이하 SCE)가 5월 11일부터 실험프로젝트 '네트에서 하자'를시작했다.

회원을 모집하여 플레이 스테이션용 소프트웨어 개발툴을 판매하고, 개발용 데이터나 회원간 정보교환의 자리를 인터넷상에 제공하여 소프트웨어 개발을 자유롭게 즐길 수 있게 한다는 것이다.

대상은 직접 소프트웨어를 만들겠다는 창조적 지향의 유저로서 현재 선착순 2만명 한정으로 회원을 모집중이다. 회원에게 판매되는「스타터 키트(Starter Kit)」는 회원전용의 플레이 스테이션 본체와 소프트웨어 개발 툴 키트 등을 세트로 이루어진 것으로 가격은 12만엔이다.

회원전용 플레이 스테이션은 PC(IBM호환기)로 개발한 소프트웨어를 케이블로 전송하여 플레이할 수 있으며 인터넷상에서 회원이 세계규모로 교류할 것을 생각하여 일, 미, 유럽에서 판매되고 있는 플레이 스테이션용 소프트웨어를 재생할 수 있도록 되어있다.

세트 구성

■본체

일반적인 플레이 스테이션과는 달리 고급의 느낌이 드는 검정을 채용.

■접속 케이블

IBM-PC와 플레이 스테이션을 연결하는 접속케이블. PC에서 제작한 플레이 스테이션용 프로그램은 이 케이블을 사용해 플레이 스테이션으로 읽어들여진다.

■액세스 카드

인터넷의 회원전용서버에 액세스하기 위해 필요한 것. 메모리카드와 같은 형태로 되어있다. 액세스에는 이 액세스카드 외에 자신의 ID넘버, 패스워드, 동병된 PS용 디스크가 필요하다.

■IBM-PC용 CD ROM소프트웨어

개발에 필요한 컴파일러, 디버거등의 개발툴이 들어있는디스크. 소프트하우스에 배포된 툴 중에서 초심자가 알기 쉬운 것을 엄선하여 수록했다. 언어는 C언어를 채용. 또한 개발에 필요한 해설서도 3권첨부.

■PS전용 CD ROM 소프트웨어

통신용 소프트웨어가 들어있는 PS용 블랙디스크. 이 디스크는 검은 PS에서만 작동하며 이것이 없으면 회원전용의 인터넷 서버에 액세스가 불가능하다. 이후, 버전업판을 배포할 계획도 있다.

회원전용 플레이 스테이션과 주변품목들. 외관뿐만이 아니라 성능도 일반 플레이 스테이션과 다르다

콘트롤러 코드에는 노이즈 커트용 필터가 붙어 있다

PC와 접속하기 위한 전용코드. 이것을 통해 데이터를 전송하거나 전송받는다

시간의 흐름속에 새로운 역사가 시작됐다

장 르	시뮬레이션	발매일	7월 16일
제작사	메사이야	가 격	6,800엔

최초부터 3회 소개

랑그리사III
LANGRISSER III

7월 16일 발매를 향해서 한걸음씩 전진하고 있는 메사이야의 랑그릿사III. 아직까지도 게임의 초반부 이외에는 공개된 것이 없지만 틈틈히 보여지는 자료사진으로 상당한 완성도를 느낄 수 있다. 이번호에서는 이제까지 공개된 몇가지의 특징을 중심으로 모아보았다.

랑그릿사의 아름다운 세계

조금 유감스럽지만 조금 발매가 연기된 랑그릿사III. 하지만 대신 몇가지 혜택이 생겼다. 3D포노그램의 아름다운 자켓과 캐릭터 일러스트를 담당한 우루시하라의 일러스트집이 들어있는 스페셜 패키지가 발매된다. 이것은 팬들이라면 절대로 그냥 넘길 수 없는 문제가 아닐 것이다.

주인공 디하르트는 정기사에 임명되는 인정식에 앞서 부유성 지하의 제단에 기도를 드리고 있다. 거기에 선배기사인 쥬리올이 마중 나와준다. 이야기는 여기서부터 시작된다

섬세하게 그려진 전투신을 살펴보자!

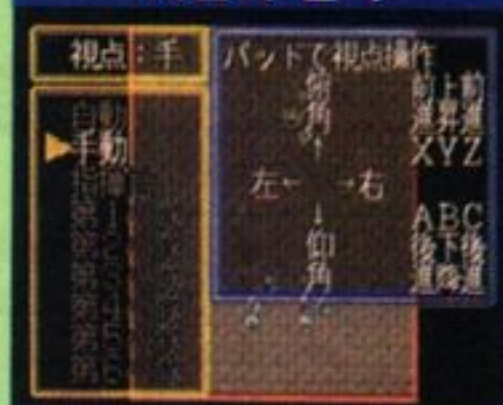
지난호에 소개했던 3D전투신이 더욱 진화했다!! 배경이나 하늘의 표현, 그리고 부유성의 바닥 표현을 비교해 보자. 이것이 파노라마 택틱스이다. 사진으로는 알기 어렵지만 화살을 쏘거나 공격하는 것 등의 대응도 3D로 표현된 전투 필드상에서 전개한다.

부유성의 수비를 맡고 있는 윌리엄경에 의해 디하르트는 정기사에 임명된다

전투 개시전에 지령 커맨드를 실행

부대의 배치 행동

이번에 새로 추가된 지령 커맨드 화면이다. 적부대와 마주치면 이 화면으로 교체된다. 여기서는 크게 나누어 배치와 행동을 고를 수 있다. 공격과 수비는 임의의 부대를 골라서 실행이 가능하다.

시점의 선택

이쪽은 시점의 선택화면이다. 수동을 선택하면 파란색 테두리 안에서 임의로 시점을 선택할 수 있다. 이 화면은 카메라를 가장 가깝게 끌어당긴 것으로 적의 배치도 일목요연하다.

대화신도 업 그레이드 중이다!!

이벤트 마다 놀라는 장면, 한탄하며 슬퍼하는 장면 등에 맞춰 캐릭터의 표정이 몇가지 준비될 예정이다. 또 대사에 맞춰 캐릭터의 입도 움직여서 만화영화를 보고 있는 듯한 느낌을 받을 것이다. 모든 연출부분이 철저히 준비되어 가는 랑그리사Ⅲ.

선배기사 쥬리올은 레이라와의 결혼을 꿈꾸고 있다. 디하르트는 누구와 연결될 것인가? 그것은 플레이어 자신이 게임을 진행하면서 선택하게 된다

레이라에게 쥬리올과의 결혼 이야기를 듣고 기뻐하는 티리스

실제 전투기를 조종하여 격추왕을 노린다!

스트라이커즈 1945

장 르	슈팅	발매일	6월하순
제작사	아틀라스	가 격	5,800엔

끝없는 연사속에 통쾌감을 느낄 수 있는 슈팅 게임이 아틀라스에서 등장했다. 사실 이 게임은 아케이드에서의 이식작으로 슈팅 매니어라면 모두 기억하고 있을 것이다. 총 6개의 전투기 중 자신에게 가장 어울리는 전투기로 격추왕이 되어보자.

SS

심플하면서 통쾌한 슈팅 게임

슈팅게임의 최대 매력은 능숙한 솜씨로 적을 격추시키는 통쾌함과 교묘한 테크닉으로 적의 공격을 피하는 긴장감일 것이다. 『스트라이커즈 1945』는 그 모두를 갖춘 매력적인 게임이라 평가하고 싶다.

게임의 배경은 제 2차 세계 대전 말기인 1945년. 플레이어는 전투기를 조정 적지를 공격한다. 최후에 맞이하는 최강의 적(그것이 무엇인지는 직접 확인하길)을 격추시키면 스테이지가 클리어되는 구성으로 되어 있다. 슈팅 게임의 팬은 물론 그렇지 않은 사람도 통쾌함을 맛볼 수 있다.

통상의 미사일 공격과 폭탄 공격, 포메이션 공격을 적절하게 사용하여 싸우자!

옵션 기능도 충실!

아케이드 모드

오리지널 아케이드 게임을 세로의 긴 화면으로 완전히 재현한 것이 이 버전이다. TV 화면을 세로로 하면 아케이드용을 완전히 재현할 수 있다.

컨트롤러를 세워서 사용하면 좀더 조종이 편할지도!?

레벨설정

플레이어의 실력에 맞춰 난이도를 6단계로 조정하여 슈팅 게임의 매니어는 물론 초보자도 자신의 실력에 맞춰 게임을 플레이할 수 있게 되었다.

자신의 비행기를 선택한다!

플레이어가 선택할 수 있는 기체는 모두 제 2차 세계대전에 실제로 있었던 비행기이다. 당연한 이야기지만 각 기종마다 특징이 있고 모두다 사용하여 자신에게 맞는 기체를 골라 여행을 떠나자.

P-38 라이트닝(미국)

언뜻 보기에는 특이한 스타일이지만 성능은 좋다. 고속, 고성능을 가지고 히트& 어웨이 전법을 특기로하는 많은 사람이 사용하기 쉬운 기체이다.

P-51 무스탕(미국)

제 2차 세계대전중 최고 걸작기로 일컬어진 기체. 게임중에는 포메이션 공격으로 적탄을 방어하는 특기를 가지고 있다.

스피드 화이어(영국)

영국이 자랑하는 전투기. 모델 체인지를 반복하여 12년간 생산됐다. 게임중에는 광범위한 공격이 가능하기 때문에 초보자를 위한 기체다.

메사-BF-109(독일)

세계제일의 생산량을 자랑하는 독일의 유명한 전투기. 통상공격은 부족한 것 같지만 포메이션 공격이 강하고 작은 원으로 방향을 바꿀 수 있다.

영식반상 전투기(일본)

일명 제로기. 일본의 자랑으로 알려져 있다. 이동속도는 느리지만 폭탄의 위력과 포메이션이 강하다.

진전J7(일본)

스타일이 독특하며 경이적이라 할 만큼 뛰어난 고성능의 기체. 다만 포메이션과 폭탄 사용이 어렵다.

그 밖의 공격!

이 3가지 포메이션 공격 이외에도 「그 자리에 멈춘채 강력한 공격을 일정시간 계속한다」, 「고속회전 돌진, 한 부분을 집중적으로 계속 공격한다」, 「천천히 전진하며 좌우에 강력한 공격을 계속한다」의 3가지. 모두 6가지의 포메이션 공격이 있다. 게임 공략의 열쇠는 이 포메이션을 얼마나 능숙히 사용할 수 있느냐 하는 것이다.

포메이션 공격으로 격추시키자

화면상에 나타나는 'P' 마크가 붙은 아이템을 하나 잡으면 호위기가 1기 붙는다. 이 호위기가 붙은 상태에서 숏 버튼을 잠깐 누르고 있다가 떼면 일정기간 포메이션 공격이 가능하다. 이 공격중에는 호위기가 특징에 따라 움직이며 호위기의 수가 늘면 그 위력도 커진다.

고속 회전력!

호위기 자체가 고속회전하며 전진 적탄을 무력화한다.

광범위 공격 !

기체의 앞쪽에 위치해 좌우로 광범위하게 미사일을 연속발사한다.

정면이동공격!

호위기가 자동적으로 적의 정면에 이동해서 공격한다.

3D공간에서 펼쳐지는 입체 RPG의 진수

다크 세이버

장 르	RPG	발매일	96년 여름
제작사	클라이맥스	가 격	5,800엔

갈수록 발매가 멀어지는 듯한 느낌을 주는 다크 세이버. 그러나 속속 공개되는 사진들을 보면 연기가 되는 이유를 알 것만 같다. 실제로 초기단계와 비교해서 나날이 달라져가는 다크 세이버. 이번호에는 개발상황에 따라 변경된 부분들을 설명하겠다.

더이상의 연기는 없다! 여름을 향한 개발 박차

플레이 내용에 따라서 완전히 다른 스토리로 변하는 「페러렐 시나리오」와 3D의 특성을 살려서 시점을 자유로이 변화시킬수 있는 기능을 가진 대각선 시점 등 독자적 다수 기술을 도입한 다크 세이버. 이렇듯 복잡한 시스템들을 프로그래밍하고 있기 때문인지 발매가 조금 늦어지게 됐다. 그러나 발매연기에 맞게 퀄리티 업도 속속 진행되고 있다.

이번 호에는 어느부분이 바뀌었는지를 포함해 시스템을 설명해 가기로 하자. 그리고 초반 이후의 스토리도 조금씩 밝혀지고 있으므로 간추려 소개하겠다.

액션의 조작성이 향상됐다

이벤트와 스토리도 조금씩 소개될 예정이다

음악과 어우러지는 이벤트 무비

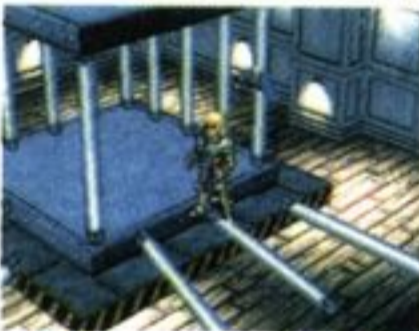
무비 부분의 사진을 입수. 워크스테이션상에서 그려진 아름다운 그래픽은 무비로 삽입되어 실제 게임중에 사용된다. 백 뮤직은 가수 안 루이스가 부른 오리지널 테마송이다. 이 무비가 사용될 장면은 아직 미정이지만 큰 이벤트 후에 삽입될 듯하다.

괴물을 쫓아 황야를 달리는 주인공 류아와 닌자수행을 받은 히로인 코유키. 두사람 사이에 어떤 이야기가 전개될 것인가.

매일 변경을 거듭하면서 발전하는 시스템

이미 몇번 이 게임을 소개한 바 있지만 소개할 때마다 시스템 개량이 거듭되고 있다. 캐릭터의 움직임이 생명인 액션 RPG이기 때문에 특히 조작감과 난이도는 특별한 조정을 필요로 한다. 이번에도 확정된 것은 아니지만 몇가지 개량된 부분이 있다.

1.조작감이 보다 세련되어 졌다.

액션이 보다 플레이어에게 쉬워졌다고 평가되고 있다. 예를 들면 작은 높이는 스스로 올라서서 전진한다. 또한 대각선으로 걷기 쉬어진 점이 개량된 부분이다. 구체적으로 밝힐 수는 없지만 게임의 재미를 결정한다 해도 좋을 액션의 조작감이 개량됐다는 점은 바람직한 것. 이 게임은 대각선으로 걷는다는 특수한 조작을 필요로 하지만 크게 문제되지 않을 듯하다.

계단이 있어도 앞으로 전진하면 스스로 올라서서 걷는다

좁은 곳도 경사이동이 가능 해졌다

2.메뉴의 내용도 충실

메뉴 화면은 시스템 수첩같은 인터페이스. 아이템 등이 쓰여 있는 4종류 목록에 커서를 맞추어 버튼을 누르면 원하는 페이지가 펼쳐진다. 이번에 주목해야 할 것은 쟈크의 페이지. 류아의 위를 날고 있는 쟈크와 상담하거나 체력을 회복할 수도 있다.

전투 후 얻게 되는 포인트를 이용해서 체력회복이나 상담이 가능하다

3.캐릭터가 한층보기 쉬어진 전투

전투가 격투게임과 같이 1대1로 전개된다는 사실은 이미 소개한 바 있다. 그러나 화면을 보면 캐릭터가 커졌다는 사실을 알 수 있다. 그렇기 때문에 지금까지 소개해 온 전투신 보다 공격이나 방어가 알기 쉬어졌다. 또한 이동할 수 있는 범위는 비교적 자유로워졌지만 하나의 직선상을 전후로 이동하던 종래의 형태를 바꿨다. 전후로 이동하는 것 이외에 버튼 조작으로 상대의 뒤로 돌아 들어갈 수 있다.

스테이지를 넓게 볼 수 있다는 것은 좋지만 캐릭터가…

격투게임같이 보기 쉽고 크게 되었다

오공의 가메하메파가 천지를 가른다!

드래곤 볼 Z

최초부터 3회소개

장 르	액션	발매일	5월 31일
제작사	반다이	가 격	5,800엔

SS

위대한 드래곤 볼 전설

지난호의 배틀 시스템 소개에 이어 이번호에는 이미 플레이하고 있을 드래곤 볼의 팬들을 위해서 전투의 전략성을 높인 하이 카운트와 제 2장의 도입부를 소개하겠다. 총 50명의 호화 캐릭터가 등장하는 드래곤 볼Z는 팬들에게 있어 소장판 소프트임에 틀림없다.

보기만해도 즐거운 오버 뷰 시스템

지난호까지는 게임의 흐름과 체인 히트 콤보, 그리고 배틀 화면을 중심으로 소개했지만 이미 게임이 발매된 지금에 와서는 이러한 설명을 필요로 하지 않을 것이다. 때문에 이번에 소개하고자 하는 것은 전투중에 상황을 동료들이 설명해 주는 오버 뷰 화면. 화면안에서 캐릭터들이 격투를 벌일 때 임의의 버튼을 누르면 화면이 바뀌고 시나리오에는 출현하지만 실제 전투에 참가하지 않는 캐릭터들이(이 경우는 오공만 베지터와 싸우는 것임) 현재 진행되고 있는 전투에 대해서 설명해 준다.

이야기의 내용은 응원과 상황의 분석 등 여러가지가 있으며 그 패턴은 전부 1500가지 이상이나 된다. 더우기 모두 이 게임을 위해서 새롭게 수록된 것들. 어떤 대사라도 캐릭터의 성격이 잘 나타나고 있어서 듣는 것만으로도 즐겁다. 그리고 이 화면이 나타나고 있을 때에는 전투가 자동으로 진행된다.

동료가 상황을 설명해준다
오공의 사투를 바라보는 오반, 피코로, 크리링. 어떤 대화를 하고 있는 것일까?

불리해지면 캐릭터 체인지 가능

오버 뷰에는 위에서 설명한 것 이외에도 또 한가지 기능이 있다. 그것은 현재 진행되고 있는 배틀에 다른 동료를 참가시킬지를 결정할 수 있는 점이다. 캐릭터의 얼굴이 표시되고 있는 윈도우 아래에 OVER표시가 있는 캐릭터가 현재 전투에 참가하지 않고 있는 캐릭터. 이 OVER 캐릭터를 선택한 후 전투에 참가해 있는 캐릭터를 선택하면 두 캐릭터가 교대하여 전투에 참가하거나 빠지게 된다. 아군 캐릭터가 펀치에 몰렸다면 사용하자.

이 화면에서 오공을 선택한다. 그리고 크리링을 선택하면 크리링과 교대하여 오공이 전투에 참가하게 된다

전투를 유리하게 이끄는 하이 커넥트!

배틀화면의 또 다른 요소로 존재하는 것이 하이 커넥트이다. 이것은 일정 커맨드를 입력하는 것에 의해서 상대를 연속으로 공격, 큰 데미지를 입힐 수 있는 기술이다. 공격이 연결될 때마다 하이 카운트의 숫자가 올라간다. 그 위력은 여기에 실린 사진을 보면 알 수 있을 것이다.

2장의 시작은 나메크 성에서

이번에 소개하는 스토리 모드는 베지타와 나파를 쓰러뜨린 후인 나메크 성이다. 물론 이 글을 읽고 있는 대다수의 독자들은 이 시나리오가 어떻게 전개될지 알고 있겠지만 게임의 특성상 원작과는 약간 다르게 진행되게 된다. 즉, 플레이어의 행동에 의해서 원작에는 죽었던 캐릭터들이 끝까지 같이 행동할 수 있는 것이다. 때문에 원작과는 다른 시나리오의 드래곤 볼을 즐길 수 있으며 게임의 진행도 조금은 쉬워질 수 있다.

제 2장은 죽은 동료들을 다시 되살리기 위해 오반과 크리링이 나메크 성으로 향하는 부분에서 시작된다. 그곳에는 물론 드래곤 볼을 노리는 후리자와 베지터도 도착해 있다. 기본적인 흐름은 크게 다르지 않다는 것을 알 수 있다.

각 장의 처음에는 이러한 비주얼과 나레이션으로 스토리가 설명된다. 이 나메크 성의 이야기는 이제는 너무나 그리운 시절의 이야기가 아닐 수 없다

기뉴 특전대에 대항하기 위해 일시적으로 손을 잡은 3인. 베지터의 필살기 화이널 프래쉬가 그루드에게 작열한다!

상식이 통하지 않는 어둠의 세계

나이트 루스

Explain of the paranomal

소네트 컴퓨터 엔터테인먼트라는 조금은 생소한 메이커에서 멀티 시나리오 형식의 어드벤처 게임이 등장한다. 아직은 자세한 내용이 공개된 것은 아니지만 18세 이상 권장과 시네마 어드벤처라는 새로운 장르는 어드벤처 팬들을 충분히 끌어들일 수 있는 요소임에 틀림없다.

SS

멀티 시네마 어드벤처 등장

이 세상에는 상식이 통하지 않는 장소와 그런 사건이 다수 발생한다. 이 『나이트 루스』는 그처럼 인류가 밝혀내기 어렵고 의심하기 힘든 부분에 스포트를 맞춘 비주얼 어드벤처 게임이다.

보통 사람과는 다른 신비한 능력을 가진 5명의 고등학생을 중심으로 이야기는 전개되어 간다. 지금까지 볼 수 없었던 형태의 멀티 시나리오와 호화 스탭진의 기용, 시리즈 형식의 발매 등 여러가지 부분에서 의욕이 넘치는 작품이다. 이후에도 새로운 정보가 공개되는 대로 지속적으로 소개하겠다.

주인공 이자요이 신아의 이벤트 신. 그는 영검 세쿤다디를 이용해 악마와 싸운다

멀티 스토리 & 멀티 엔딩

이 게임에는 기본적인 스토리상에서 분기가 존재하는 종래의 멀티 스토리와는 달리 이야기 속에 숨어서 플레이어도 모르게 진행되는 몇가지의 이야기가 존재하고 있다. 이 시스템에 의해서 2번 이상 플레이할 때라도 충분히 새로운 게임을 즐기듯이 플레이할 수 있다. 또한 선택기에 따라서는 비밀이 풀리지 않은 채 게임이 끝나거나 개그 시나리오가 되어 버리는 경우도 있다.

토모와가 누군가에게 습격받고 쓰러진 장면

미스터리 터치 스토리

이야기의 기본을 이루는 것은 심령이나 오컬트, UFO 등의 현대과학으로는 풀기 어려운 다수의 초자연 현상들이다. 5명의 주인공들이 다니고 있는 고등학교나 그 주변에는 언제나 불가사이한 사건이 발생한다. 그리고 주인공들은 때로는 사건에 휘말려 들거나 아니면 자신들이 스스로 찾아나선다. 미스터리물을 좋아하는 새턴 유저라면 놓칠 수 없는 게임이다.

스스로의 의지를 가지고 있는 영검. 신아의 도움으로 봉인이 풀린 뒤 행동을 함께하고 있다. 지,수,화,풍의 기술을 가지고 있다

이야기의 중심이 되는 5명의 고등학생

이자요이 신야

이 게임의 주인공. 모든 일에 진지하고 정의감이 강한 열혈소년. 그러나 어딘가에 빠져있는 듯한 모습도 보인다. 현재 유일하게 세쿤다디가 주인으로 인정한 인물. 초자연 현상을 검증하고 세계각국에서 일어나고 있는 사건의 비밀을 풀려고 노력한다. 18세

히메카와 아이

보는 그대로 고등학교 1학년이라고는 생각되지 않는, 상당히 어려보이는 소녀로 5명의 마스코트적인 존재. 노는 일, 먹는 일, 낮잠 자는 것을 대단히 좋아하는 어린아이같은 성격을 가지고 있다. 때문에 쓸모없는 지식을 대단히 많이 가지고 있다. 15세

미즈나기 마리아

이 게임의 히로인. 무예에 정통하여 보통 남자들하고 비교해도 뒤지지 않는 완력가이다. 성질이 대단해서 곧잘 싸움도 하지만 외로움을 잘타는 존재이다. 자신이 이상한 능력을 가지고 있는 것도 모두 신의 가호라고 생각하고 있으며 어린시절의 과거로 인해 '죽음'에 대해 상당히 민감하다. 18세

쿠조 레미카

메이지 시대에 부를 축적한 쿠조 재벌의 외동딸. 예절과 다도를 배워 온화하고 침착한 성격을 가지고 있지만 실제 그녀의 집안은 근대 음양사의 마지막 후예이다. 레미카 자신도 음양사로서 음양술, 풍수술을 사용해 식신을 조종할 수 있다. 17세

토모와 슌에이

15세의 어린나이로 박사학위를 취득하고 고고학, 과학전반에 걸쳐 통달한 천재소년. 이 세상에 과학으로 증명할 수 없는 것은 존재하지 않는다고 확신하고 있다. 언제나 노트 퍼스컴을 가지고 다니며 세계각지의 정보를 수집하고 있다. 16세

괴도 세인트 테일

장르	어드벤처	발매일	96년 가을
제작사	토미	가격	미정

미니 게임이 가득한 퀘스트 어드벤처

현재 일본 TV에서 방영중인 『괴도 세인트 테일』이 새턴용 게임으로 등장한다. 국내의 애니메이션 매니어들이라면 알고 있는 이름일지도 모르겠지만 게임의 주인공인 세인트 테일은 물론 하네오카 메이미. 게임장르는 기본적으로 어드벤처이지만 미니게임과 육성 시뮬레이션적인 요소도 이곳저곳에 들어가 있다. 또한 이벤트시에 볼 수 있는 비주얼도 일품이다.

메이미를 조작해서 게임을 클리어하는게 이 게임의 전부라고 생각한다면 큰 착각! 메이미에게는 다양한 패러미터가 설정되어 있다. 예를들어 「수면부족」이 올라가면 일찍 일어날 수 없기 때문에 지각을 하거나 군것질을 많이 하면 체중이 늘어나 뚱뚱해진다.

기본적으론 이런 어드벤처 게임이지만…

게임을 즐겁게 만드는 미니 게임도 존재한다

게임의 핵심이라 할 수 있는 괴도 부분. 웬지 코미컬하다

과식으로 체중이 늘어났다면 운동으로 날씬해져야 한다

장르	격투 액션	발매일	미정
제작사	반다이	가격	미정

울트라맨 배틀

던지고, 부숴지는 리얼한 배경

다수의 TV시리즈로 유명한 「울트라맨」이 격투 게임으로 등장한다. 캐릭터로 사용할 수 있는 것은 울트라맨들과 괴수군단. 이 외에 어떤 캐릭터들이 사용될지는 아직 미정이다. 현재로는 개발중의 화면으로 상상해 보자.

이번 울트라맨 게임의 장점은 배경으로 들어가 있는 건물 등이 폴리곤으로 이루어져 있어 볼뿐만 아니라 건물 파편을 적에게 집어 던질 수도 있는 「괴수」적인 재미도 즐길 수 있다는 것이다.

와이어 프레임으로 이루어진 울트라맨과 발탄성인

배경은 이러한 느낌이 될 예정

기본적으로는 이 시점을 사용하며 랜더링 된 캐릭터가 등장한다

위에서 내려다 보는 대각선 시점도 가능하다

장르	롤플레잉	발매일	96년 여름
제작사	아이맥스	가격	5,800엔

사이버 돌

신체를 파워 업시켜 전투에 나선다

사이버 펑크적인 세계관을 기본으로 만들어지는 새턴용 오리지널 RPG. 이미지 디자인 화면만을 보아도 어떤식의 세계가 펼쳐질지 알 수 있다. 다양한 기계를 육체와 복합시켜 등장인물들의 풍모는 완벽한 사이버 펑크이다.

서기 1999년, 운석의 낙하를 시작으로 MLD라는 병마가 인류를 습격했다. 이것에 대항하기 위해서 무너져가는 근육에 보조기기를 장착하여 인간은 점점 사이보그화되어 가기 시작했다. 이러한 프롤로그를 시작으로 「DEBURGER」의 일원으로 주인공은 인류말살을 목적으로 하는 기계생명체 DV와 싸워야 한다.

아이템은 구입뿐 아니라 적에게 빼앗아서 입수할 수 있다

RPG의 기본은 정보수집. 이 게임도 예외는 아니다

DV(다크 비지터)와의 전투. 각종 무기를 구사하여 싸운다

각종 부품으로 신체를 강화. 레벨을 높여가며 싸우자

당분간 『철권2』와 『바이오 하자드』의 1, 2위 다툼은 한동안 계속될 것으로 보인다. 지난달에 발매된 『캡틴 츠바사』는 기대했던 만큼의 완성도는 보여주지 못했다는 것이 중론으로 스포츠는 역시 단순하다는 것을 다시한번 실감시켜 주었다고나 할까. 하지만 『드래곤 볼Z』는 시리즈 고정 팬들이 있어 순조로운 출발을 보이고 있다. 아직 평가를 내리기에는 시기상조지만 플레잉 애니메이션이란 신 장르 개척에 첫 테이프를 끊은 것만으로도 크게 어필할 수 있지 않을까?!

이달의 기대 소프트

마크로스 디지털 미션 VF-X

●장 르 : 슈팅 ●96년 7월말 예정
●제작사 : 반다이 비주얼 ●가 격 : 6,800엔

『VF-X』는 스테이지의 특징이나 적의 종류에 따라 특히 플레이어의 기분에 따라 화이터, 가워크, 배트로이드의 3가지 형태로 자유롭게 변형시킬 수 있다는 것과 좋아하는 무기를 선택할 수 있다는 것이 큰 매력 요소이다. 공격 패턴은 주무기인 미사일의 발사 수까지 발키리에 따라 다르기 때문에 각각의 발키리에 설정된 다양한 매력을 마음껏 즐길 수 있다. 차세대기로 파워 업한 『VF-X』는 윈도우에서 보여졌던 등장 캐릭터들의 대화 신이 애니메이션으로 펼쳐진다는 것도 마크로스 팬들을 설레게 하는 요소라고 할 수 있다.

잘나가기 위해 막나가는 스퀘어의 겁없는 진군

스퀘어 SCE 유통망에서 독립선언

유명 타이틀은 SCE와 협력

최근 게임 업계에서는 독자적인 유통망 구축과 100명이 넘는 타 제작사의 핵심 멤버를 스카웃한 스퀘어의 행적에 대한 얘기들로 한창이다. 스퀘어의 독자적인 유통망에 대해서 결론부터 얘기하자면 『FFVII』을 비롯해 이제 편의점이 아닌 다른 곳에서 스퀘어의 소프트를 구입할 수 없다는 것이다. 스퀘어는 「데지큐브」라는 신 유통 구조를 개설해 가장 볼륨이 큰 3곳의 편의점과 제휴해 독자적인 판매에 들어가게 된다. 96년 11월 데지큐브가 정식으로 활동을 개시하게 되면 스퀘어는 SCE의 유통 관할에서 완전히 벗어나 중간 마진을 최대한 감소시켜 상당한 이윤을 챙길 수 있게 된다. 그것을 다른 SCE의 서드파티와 비교해 보면 그것이 얼마나 대단한 파워인가 실감할 수 있을 것이다.

현재 SCE의 서드파티들은 정가의 54%로 소프트를 SCE에 상납하고 SCE는 거기에서 70~80%의 가격으로 소매점에 납품하고 있다. 결론적으로 스퀘어는 유통사 데지큐브를 통해 SCE를 거치지 않고 정가의 70%를 챙겨 두고 편의점으로 직접 납품하게 되는 것이다.

스퀘어 이외에 코나미도 새턴과 PS 타이틀을 자사의 재량으로 판매하는 독자 유통망을 구축하고 있는데 코나미의 직영점은 SCE 특약점을 포함 그 이외에 상당수의 점포를 가지고 있다. 하지만 대부분의 메이커들이 독자 유통을 하지 못하는 이유 중의 하나는 전국의 완구점에 판매망을 구축하기에는 상당한 비용이 투자되기 때문이며 데지큐브와 같은 유통 기업과 제휴를 맺는 것도 하루 아침에 이루어지는 간단한 문제가 아니기 때문이다. 이렇게 생각해 보면 스퀘어의 PS 참여는 그동안 표면적으로 밝혀졌던 CD ROM이니 닌텐도와의 견해 차이니 하는 것도 2차적인 문제가 아니었나 하는 생각이 든다.

현재 스퀘어의 『FFVII』은 4백만 타이틀을 겨냥하고 있다. 물론 현재 PS 하드웨어 보급대수와 비슷한 수치이기는 하지만 PS를 보유한 유저들이 모두 FFVII을 구입한다고는 말할 수 없으므로 4백만 타이틀에는 하드웨어와 FFVII을 동시 구입하는 유저가 상당수 될 것을 예상한 수치이다.

그런 것을 생각해 볼 때 앞에 설명한 유통구조에는 약간의 모순점이 발견된다. **소비자는 플레이 스테이션을 사기 위해 SCE 특약점을 찾고 FFVII을 사기 위해 다시 편의점을 가야한다는 얘기다.**

이런 점을 감안해 스퀘어는 데지큐브의 유통망에서 한가지 예외적인 사항을 만들어 놓았다. 그것이 바로 FFVII과 같이 하드웨어 보급대수를 늘려놓을 수 있을 것이라 예상되는 타이틀에 한에서는 **기존의 SCE의 유통망과 데지큐브 양쪽 모두를 경유해 판매된다.**

데지큐브가 정식으로 활동을 개시하는 것은 11월로 그 이전에 발매되는 『토발 NO.1』은 유일하게 SCE의 유통 경로를 통하게 되는 것이다.

지금까지 설명한 스퀘어의 새로운 자사 유통망 구축을 단적으로 말하면 스퀘어는 자사를 더욱 거대한 메이커로서 입지를 굳히기 위한 배짱 튕기기 작업이라고 볼 수 있고, SCE의 입장에서 보면 지금은 조금 비위가 틀리기는 해도 먼 미래를 내다봤을 때 결코 손해보는 장사는 아니라는 것이다. SCE가 스퀘어에 했던 것처럼 서드파티들에 대해 관대한 입장을 취한다면 다른 거대 메이커들도 속속 PS로 참여하게 될 것이고 그들의 영향으로 PS하드웨어 보급대수가 증가할 것을 기대할 수 있을 것이다.

지금 현 시점에서 보면 SCE가 쓸개를 다 빼놓고 스퀘어의 비위를 맞추고 있는구나 가련하게 생각하는 유저들도 있을 수 있겠지만 조금 깊게 생각해 보면 SCE가 스퀘어의 머리 꼭대기

에 있다고 볼 수도 있지 않을까?

소니의 유통망을 통하는 처음이자 마지막 스퀘어 타이틀 「토발 NO.1」

데지큐브란?

세븐 일레븐, 훼밀리 마트, 서클K 3사를 통해 스퀘어의 타이틀 판매를 담당하는 유통사로 기존의 SCE 특약점을 거치지 않고 정가의 70%로 직판할 수 있는 유통 정책.

데지큐브 업무 중에는 위성방송을 통해 편의점에 있는 TV 모니터로 유저들에게 소프트에 대한 신속한 정보를 주며, 위성방송 안테나만 있으면 자택에서도 이용할 수 있다. 프로그램 중에는 주문용 프리 다이얼을 통해 유저에게 직접 통신 주문을 받기도 한다. 편의점이 없는 지역에서도 위성 방송이나 광고를 통해 스퀘어 타이틀을 구매할 수 있도록 계획하고 있다.

스카웃 돌풍은 신한국당을 압도

버파팀, 철권 팀도 스카웃

스퀘어는 데지큐브를 통한 신 유통망 구축 이외에도 또다른 이유로 세간의 이목을 집중시키고 있는데 그것은 다름 아닌 무지막지한 스카웃 작전에 있다. 소문에 의하면 버철 화이터 팀들을 비롯해 코나미의 두근두근 메모리얼 팀, 남코의 철권 팀, 퀘스트의 택티스 오거 스탭들이 거의 이적해 간 상태로 지명도 있는 소프트 메이커들이 모두 이빨 빠진 호랑이 신세가 되어버렸다. 물론 스퀘어는 게임 업계에서 환상의 제작사로 모든이들에게 동경의 대상이요, 신적인 존재라고 해도, 지금 업계에서는 그들에 대한 비난의 소리가 높다. 프로는 프로다워야 한다는 것이 스퀘어의 횡포를 지켜보는 사람들의 공통된 생각이다. 물론 어느 기업이나 유능한 인재를 스카웃하려는 것은 흔히 있는 일이다. 하지만 이번 스퀘어의 처사는 단지 몇명만을 스카웃하려는 차원이 아니다. 총 백명에 가까운 인원을 모두 내노라하는 타이틀의 스탭으로만 축출해간 것이다. 그것은 단순히 어떤 제작사에서 그 일원을 빼앗아 간 것을 의미한다고 볼 수 없다.

세가에서 3D 기술인 버철 화이터 프로그램을 몇년간에 걸쳐 숙지한 스탭을 스카웃해 가는 것은 결과적으로 세가의 프로그램까지 함께 가져간 것이라 할 수 있다. 스퀘어는 뿐만 아니라 그동안 자사 타이틀을 공략해 오던 출판사와 계약을 끊고 공략본도 스퀘어 자체적

「두근두근 메모리얼」의 스탭진까지 스퀘어에 참가했다면 2탄은 기대하기 힘든 것일까?

으로 출판하게 된다. 단순히 그것만이라면 별로 대수롭지 않은 일일 수 있다. 하지만 그 출판사 역시 스퀘어에게 많은 사람들을 빼앗기고 남은 인원만으로는 정상적인 운영이 불가능할 정도라는 것에 문제가 있다.

도대체 스퀘어는 어디로 흘러가고 있는 것일까? 소프트가 팔리고 회사의 파워가 커지면 사원들에게 돌아가는 혜택이나 대우, 그밖에 자신이 대기업의 일원이라는 자체만으로 자부심을 가질 수 있다. 조건이 좋은 곳, 자신의 능력을 최대한 발휘할 수 있는 곳으로 옮겨가는 것도, 더 좋은 게임을 위해 능력있는 인재를 포섭하는 것도, 모두다 적당한 상식선을 지켜줄 때만 통하는 말이 아닌가 한다.

스퀘어에 대한 부정적 이미지

거부하는 사람들

그렇다면 파격적인 대우를 마다하고 남아 있는 사람들(여기서 말하는 사람들은 스퀘어의 몇차례나 되는 집요한 스카웃 제의에 거절한 실력파)은 어떤 생각으로 모두가 떠난 자리를 굳건히 지키고 있는 것일까?

스퀘어사에서 일해 본 경험이 있는 사람들은 스퀘어사의 제작 스타일을 부정적으로 보는 사람들이 많다. 물론 적응하지 못하고 이탈한 사람들의 얘기를 전적으로 신뢰할 수는 없지만 그들이 말하는 스퀘어사의 크리에이터는 중앙 컴퓨터실에서 원격 조종되는 로보트와 다르지 않다고 말한다. 모든 스탭들은 톱의 위치에 있는 크리에이터의 지시에 따라 일괄적으로 업무를 처리하며 그가 원하는 이미지를 추구하기 위해 모든 스탭들은 그것을 따라가야 한다고 말한다. 때문에 크리에이터는 자유롭고 창조할 수 있는 분위기가 갖추어진 조건에서 일해야 한다는 생각이 강하면 강할수록 배겨나지 못하는 곳이 스퀘어라고 한다.

스퀘어는 팀 단위로 현격히 다른 대우를 받고 있어 FF팀은 회사의 기대를 한몸에 받게 되는 만큼 급료에 있어서도 상상을 초월하는 특별 대우를 받게 되는 반면 신입들이 모여있는 팀들은 아무리 같은 스퀘어사의 일원이라고는 해도 그리 좋은 대접을 받고 있지 않다.

위에서 말하는 크리에이터들은 자신이 스퀘어의 제의를 거절한 가장 큰 이유를 다음과 같이 설명한다.

스퀘어는 회사 자체의 이미지가 너무 강해 어떤 타이틀을 만들었을 경우 개인에게 돌아가는 영애는 기대하기 힘들다. 자신이 만든 타이틀이 히트되어도 이것이 정말 내가 만든 것인지 실감하기 힘들다는 것이다. 한 장면을 만든다고 할 때 몇명이 똑같은 작업을 하게 되고 그 중에서 가장 좋은 것이 채택되어지므로 결국 자신이 참여한 타이틀인데도 생소하게 느껴지고 자신의 작품이라는 애착을 거의 갖을 수 없다는 것이다. 쉽게 말해 스퀘어는 밴드가 아닌 합창단인 것이다. 아무리 세계적으로 높은 명성을 자랑하는 합창단이라고 해도 그 단원 중에 누가 있는지 아무도 궁금해 하지 않는 것처럼…

「토발 NO.1」 제작팀 「드림 팩토리」. 격투 게임의 프로들이 자신의 이상을 펼치기 위해 스퀘어에 모였다

지난호 PS 라인업 오버 블러드와 화이터즈 스워즈에서 사진이 뒤바뀌는 엄청난 실수를 저지른 것에 대한 사과의 말씀을 전합니다. 실수라고 말씀드리기도 너무나 부끄러운 일이지만 본의 아니게 매킨토시 사고로 독자들에게 너무나 큰 실망을 안겨드렸습니다. 앞으로는 더욱 책임있는 자세로 PS 유저들에게 보다 빠른 정보와 정확한 기사를 제공할 수 있도록 노력하겠습니다.

슈퍼마리오 깜찍이 몬스터들아 도전장을 받아랏!

최초 소개부터 4회 연재

포포로크로이스 이야기

이제 조금만 기다리면 PS에 또하나의 대작이 탄생된다. 꿈속같이 달콤한 분위기가 감도는 『포포로크로이스 이야기』는 유명 애니메이터들의 참가로 인한 파스텔풍의 아름다운 그래픽과 등장 캐릭터들의 표현 등으로 많은 이들의 이목을 집중시키고 있다. 이번호에는 포포로크로이스 성의 맵을 중심으로 등장 캐릭터들과 이벤트, 몬스터들을 대거 소개한다.

PS

등장 캐릭터와 관련 이벤트

모험을 즐겁게 하는 승차물과 이벤트

『포포』에는 400개의 이벤트와 참신한 스타일의 승차물이 준비되어 있다.

어둠의 세계로 떨어지는 장면. 다른 차원의 세계도 경험할 수 있다고요?!

가미가미 RX

가미가미 마왕이 만든 초음속 하이테크 비행선

미니브리오니아

둥둥 떠다니는 부유물. 스피드는 느리지만 전망이 좋기로는 이것을 따를 승차물이 없다

신비의 동굴 안에 있는 「永遠の番人の館/영원한 문지기의 관」에서 시련을 극복하고 있는 피에트로 일행

포포로크로이스 성

성 아래에 마을을 가지고 있는 포포로크로이스성은 파우로 파카푸카 국왕과 사니아 왕비, 피에트로 왕자가 살고 있었다. 그러나 가미가미 마왕에게 지혜의 왕관을 빼앗기게 되고 사니아 왕비는 원인모를 수면상태에 빠져 지금도 계속 잠만 자고 있다.

모무 대신

국왕의 오른팔 노릇을 하는 중신으로 국책을 담당

마터 장군

왕국군의 장군이지만 전쟁을 무척 싫어하는 평화주의자

시타

시타는 피에트로의 스승으로 왕국군의 역사를 가르치고 있다

돈 & 곤

돈과 곤은 피에트로 왕자를 원호해 주는 병사로 최초의 파티 멤버

가미가미 마왕의 기습공격으로 병사들이 사경을 헤매고 있다

길더의 관

「迷いの森/미로의 숲」이라고 불리는 프로넬 숲 속에 있는 저택에는 마녀 길더와 그 동생 나르시아가 살고 있다. 숲을 통과하기 위해 찾아온 피에트로 왕자에게 호감을 보이는 나르시아. 그녀는 숲 속의 마녀라 바다를 무서워 한다.

길더

프로넬 숲을 수호하는 마녀. 말투는 험악하지만 마음씨는 비단결

돈과 곤은 괴물을 보고 도망치고 길더의 마법에 정신을 잃는 피에트로 왕자

가미가미 성

가미가미 마왕이 포포로크로이스 성을 본 떠 만든 성으로 마을에는 로보트들이 주민 대신 살고 있다. 피에트로 왕자 일행은 이곳에서 백기사를 동료로 만들어 성 안으로 침투한다.

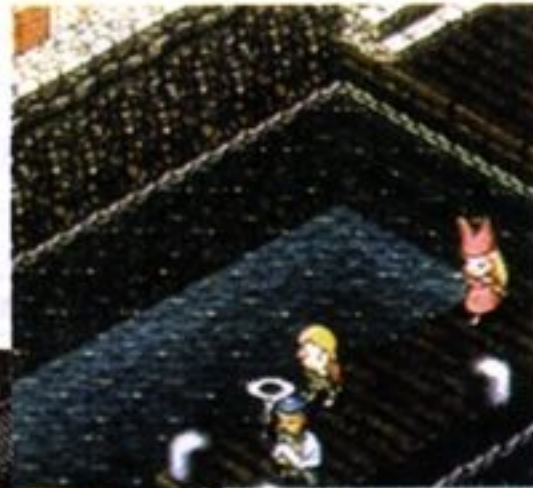
백기사는 전설의 「キングナイトの劍/킹나이트 검」을 찾아 여행을 하는 검사로 갑옷이 녹슬어 버리면 한동안 움직이지 못한다

가미가미 성 내부. 동상이나 다른 뭔가가 있을 것 같은데… 달랑 마왕의 초상화뿐이니!

가마가미 마왕

기계를 만드는 것이 취미인 악덕 마왕. 자신의 몸이 로보트라 쇠붙이에 애착을 갖는 것일까?

항구마을 파세라

무역이 성행하는 항구 마을로 외국인이 많이 왕래한다

외국인이 드나들어서 그런지 마을 분위기도 이국적이다

몬스터 마을

몬스터들이 사는 마을. 사람이 방문하는 일은 거의 없다.

몬스터들 사이에 무슨 소동이 벌어진 것같다

카나리시아

먼 곳에 사는 마법사들이 마법 수행을 위해 머무르고 있는 마을

? 튜브 마을

바다 위를 떠 다니는 섬마을로 주민은 자급자족으로 생계를 유지한다.

모래사장에 모닥불을 펴고, 생선을 구워먹고 있는 마을 사람들

고도리프 마을

일확천금을 노리는 사람들이 모여사는 광산 마을

광석을 운반하는 화물차의 철로와 엘리베이터가 보인다. 이 마을에는 언제나 난폭한 사람들이 들끓고 있다.

? 미궁의 소녀

변신 마법을 사용하는 이 소녀는 자신의 정체를 피에트로 일행에게 숨기고 있다

PS

등장 몬스터 대공개

아슈라

전투의 신화적 존재로 암흑 세계의 보스격 캐릭터. 6개의 팔에 독과 물, 번개의 검을 가지고 있으며 그것들을 연사하는 「トリプルアタック/트리플 어택」이 주특기.

보용

특수 공격을 전문적으로 하는 죽지않는 몬스터. 쉽게 말해 유령. 상대의 몸에 달라붙어 정신을 몽롱하게 하는 「とりつき/홀리기」, 2마리로 증식하는 「分裂/분열」 등의 특기를 가진다.

트라이덴트

오른손은 무시무시한 집게 손. 왼손에 들고 있는 전기 삼지창을 하늘로 던지는 「電氣モリ投げ/전기 작살 던지기」는 삼지창이 화면 밖으로 사라져 버리면 어디로 떨어질지 감을 잡을 수 없어 공포감을 자아낸다.

뚱땡이 두더지

구멍을 파면서 이동하기 때문에 전투가 지연되면 필드 안을 온통 구멍 투성이로 만들어 놓는 정말 귀찮은 몬스터.

와니바트라

HP와 공격력은 높지만 스피드는 굼벵이 수준. 바위를 들어올려 상대에게 내리치는 「岩石落とし/바위떨어뜨리기」가 특기. 하지만 바위를 들고 있을 때는 거의 움직이지 못한다.

극락 새

화려한 색의 깃털을 가진 앵무새. 주둥이를 사용해 공격해 오며 특기는 날카롭게 목청을 돋구는 것으로 상대를 마비시키거나 동료 몬스터의 HP를 회복시킨다.

미미크

보물 상자로 변장한 몬스터. 피에트로 일행이 보물상자라고 착각하도록 유인해 상자를 열면 본성을 드러내 전투 상태로 돌입한다. 특기는 입에서 가스를 분출하는 「催眠ガス/최면 가스」, 동료를 부르는 「MP吸入/MP흡입」 등이 있다.

가미가미 마왕의 걸작품

이 게임에서 로보트라고 하면 하이테크 장비를 갖춘 가미가미 마왕이 대표적인 캐릭터로 그 외에 그의 걸작품인 두개의 요상한 로보트가 등장한다. 스팀 파워는 뜨거운 김으로 병사 로보트를 작동시킨다.

와카

브리오니아 성 지하에서 활동하는 작업용 로보트 총구를 내보내 탄환을 발사하는 「ブラスタ/브라스터」와 상대 전원에게 데미지를 주는 「蜂の巣ミサイル/벌집 미사일」, 마력(馬力)에 의지하는 「全力運轉/전력운전」이 특기로 무기를 이용해 상대를 땅으로 내동댕이치는 호쾌한 것이 와카의 통상공격.

미치광이 소

산지 등에서 등장하여 뒷발로 상대를 걷어차 화면 밖으로 상대를 보내버리는 「後ろ足/뒷발」과 발을 쿵쿵 구르며 상대의 머리 위로 거대한 암석을 떨어뜨리는 「落盤/낙반」, 상대 전원을 마비시키는 「雄叫び/수컷의 절규」 등의 특기를 가진다.

데미

작은 몸에 큰 낫을 들고 있는 데미는 낫을 휘두르면 그 중량에 못이겨 다리가 벌벌거리며 적 아군에 관계 없이 데미지를 주는 대책없는 녀석. 누가 당할지 예측 불가능.

로보트 닌자

리빙데드

공격시에 가끔은 독을 방출하며 특기인 「死んで腐る/죽어서 부패하기」는 독이 몸 속에 퍼져 몸이 노글노글해지며 결국 독 웅덩이를 만들면서 죽게 된다

뿔달린 문어

주로 해안가에서 출몰하며 HP는 높지만 스피드는 저조하다. 팔로 상대를 조여 데미지를 주는 「締め付け/조르기」, 먹물을 토해 상대의 시야를 가로막는 「スミ/먹물」 등의 기술을 가진다.

고렘

인간의 형태를 한 바위의 유령. 한손을 수평으로 올리고 팔꿈치를 뻗으면 강력한 「ロケットパンチ/로케트 펀치」가 나간다. 이것은 근접해 있지 않은 상대에게도 유효한 장풍계 도구로 발사 후 바로 새로운 팔이 또 생긴다. 바위 덩어리 주제에 마징가의 흉내를…

스팀 파워

엘크의 가슴에 비수를 꽂은 아크 일행을 찾아!

아크 더 래드 II

최초 소개부터 2회 연재

장 르	RPG	발매일	96년 여름 예정
제작사	SCE	가 격	미정

4월호 특보에 소개된 주인공 엘크와 리자에 이어 이번호에는 『2』에 등장하는 신 캐릭터 5인을 중심으로 엘크와의 만남에서 발생하는 게임 초반 스토리를 소개한다.

스토리 소개

헌터를 생업으로 하는 소년 엘크는 누군가의 의뢰를 받고 잠입한 공항에서 이상한 힘을 가진 소녀 리자와 만나 행동을 같이 하게 된다. 리자를 쫓는 비밀 조직의 감시를 피해 엘크는 리자와 함께 자신을 키워준 슈우를 찾게 된다. 그러던 중 궁지에 몰린 산티를 만나 그녀를 탈출시키고 계속해서 도피생활을 하게 되고 일행은 프로디어스 마을로 가게 된다.

엘크는 그곳에서 소년 시절 퓨르카 마을을 태워버린 비행선 실버노아를 발견하고 그 안에 탑승했을 아크 일행을 찾게 된다. 엘크가 찾고 있는 아크는 막대한 현상금이 걸려 있는 국제 지명 수배범으로 엘크에게 있어서는 증오의 대상인 동시에 맛좋은 사냥감이다.

엘크와 등장 캐릭터와의 관계

리자 (14세)

마법과 투시 능력을 가진 리자. 몬스터와 교신하는 신비한 힘을 가지고 있는 내성적인 소녀. 그녀가 누구에겐가 감금되어 있던 중 엘크에 의해 구출된다. 엘크는 유년 시절의 희미한 기억 속에서 떠오르는 누군가에 대한 향수를 리자에게서 느끼고 있으며 리자는 자신을 도와준 은인으로 엘크에게 감사하는 마음을 갖는다.

슈우 (25세)

엘크는 퓨르카 마을이 타버리고 난 후, 특수 능력을 연구하는 기관에 맡겨지지만 곧 그곳에서 도망친다. 그 후 슈우를 만나 그의 손에 의해 자라난다. 엘크를 맡아서 키운 슈우, 그는 엘크를 자식이라기 보다는 형제처럼 생각하고 있다. 슈우는 과거를 숨기고 사는 의문의 사나이. 불시에 들어닥친 엘크와 리자를 보고 놀라는 기색도 없이 슈우는 어디론가 떠나버린다. 오! 무심한 슈우, 재회의 기쁨도 잠시!

산티 (23세)

산티는 인디고스 술집에서 일하는 가수. 현재는 마피아의 도움으로 안정된 생활을 하고 있으며 동생과 조용한 생활을 보내고 있다.
산티의 기지 넘치는 순발력으로 추격자로부터 도망친 엘크 일행은 마피아와 안면이 있는 그녀의 도움으로 마피아에게 비밀 조직의 뒷조사를 의뢰하게 된다.

엘크의 모험 제 1장

알디아의 대도시 프로디어스. 헌터인 엘크(15세)는 알디아 공항에서 몬스터에게 잡혀있는 인질을 구해 달라는 의뢰를 받고 행글라이더를 타고 관제탑으로 내려온다. 인질을 구출한 후 몬스터와의 전투에서 적 보스의 경비 태세가 소홀한 틈을 타 도주하던 중 엘크는 리자와 첫만남을 갖게 된다.

리자는 다른 장소에서 붙잡혀 있던 인질 중의 한명으로 누군가 그녀의 신비로운 힘을 봉인시키기 위해 감금해 둔 것이다. 처음에는 엘크를 경계하지만 점차 마음을 열게 되고 엘크는 그녀를 구할 것을 결심, 조직의 손에서 도망치기 위해 인디고스 마을로 향한다.

인디고스에는 엘크를 키워준 슈우가 살고 있는 곳. 슈우는 도움을 청하러 찾아온 엘크를 보고도 냉담한 얼굴을 한 채 사라져 버리고 엘크와 리자는 그들을 쫓는 조직의 정체를 밝히기 위해 모험을 시작한다.

인디고스 마을에서 엘크 일행은 추격자에게 붙잡히지만 산티의 도움으로 위기를 모면하고 마피아에게 추격자의 정체를 밝혀달라고 부탁한다. 하지만 그녀 자신도 조직에게 쫓기는 신세가 되어 프로디어스로 함께 도망치게 되고 그곳에서 여신상 완공식 행사 중에 엘크의 숙적인 비행선 실바노어를 발견, 10년 전의 기억을 되살리고 복수의 칼날을 갈게 되는데…

실버노어를 추적하는 엘크

'자신이 살 길은 스스로 해결해' 라는 슈우의 차가운 말 한마디에 슬퍼하는 엘크

산티는 마피아의 힘을 빌려 엘크 일행을 도와준다

엘크는 헌터로서 상금이 걸린 아크를 찾고 있다

정체불명의 신캐릭터 3인

그루가 (33세)

먼 서방에서 온 브라키아 출신. 어느 부족 족장의 후손으로 당시 브라키아는 뉴델(전작에서도 등장했던 투기장이 있는 나라)의 식민지였다. 뉴델에 의한 박해를 받으며 성장한 그는 부족들을 선동해 전국적인 반란을 일으키게 되고 드디어 브라키아는 독립국이 된다.

다이엑백

어디에서 누구의 손에 의해 만들어졌는지 불명. 땅 속에 파묻혀 있던 것을 발굴했지만 그 장소조차 정확하지 않다. 채굴한 당시에는 거의 반은 망가져 있던 상태로 지금은 대부분 복구되었지만 아직도 기억하지 못하는 부분이 있다.

시니어 (18세)

적도 바로 아래 군부 정치가 행해지고 있는 미르마너. 시니어는 그 미르마너 왕가의 혈통을 이어받은 공주로 몬스터에게 양친을 잃고 적을 토벌하기 위해 독학으로 마법을 습득해 현재 그레이시뉴에서 기거중.

전투 시스템의 진화

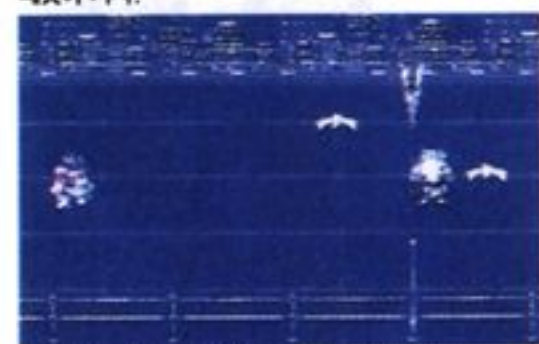
이번 시리즈에서는 전투에 참가할 수 있는 인원에 제한이 있는 맵이 있다. 이 맵에서는 전투가 시작되기 전에 전투에 참가하는 캐릭터를 선택하게 된다. 여기에서 주목해야 할 것은 화면에 늘어선 캐릭터 중 오른쪽의 3명. 전작을 플레이해 본 사람이라면 벌써 눈치챘겠지만 왼쪽의 하나는 좀비이며 오른쪽 둘은 슬라임. 전작에서도 등장한 좀비와 슬라임이지만 이번에는 동료로서 등장한다. 『2』에서는 적으로 등장하는 몬스터를 동료로 만들 수 있으며 동료로 만든 몬스터를 아군 유니트로 사용할 수 있다.

전투 개시 전에 전투에 참가할 캐릭터 선택

선택 화면. 플레이어 캐릭터 옆에 적이?!

전작에서도 등장한 좀비와 슬라임이지만 『2』에서는 동료로서 당당히 등장!

아군이 된 몬스터가 공격해 준다

이것은 시나리오 초반의 스메리아 공항에서의 한장면. 적의 왕 보스인 것같이 보이는 놈을 공격해 착실히 히트 포인트를 빼앗아 가자!

더 이상 도망갈 데가 없을 때 적은 몬스터를 소환한다. 이 때 뒤에 쫓아오는 리자와 합심해 다시 전투에 돌입하면 눈이 빙빙 돌 정도로 긴박한 전투가 다시 진행된다. 이 때 순발력있게 대처하지 않으면 순식간에 전멸되어 버릴 것이다

적을 동료로 만드는 리자의 특수공격

언제라도 몬스터를 동료로 만들 수는 없다. 몬스터를 아군으로 만들기 위해서는 특수공격인 「라뷔슈」를 사용해 몬스터를 포획해야 한다. 이 특수공격은 리자만 사용할 수 있으며 그 밖에 캐릭터는 몬스터를 동료로 만들 수 없다. 또한 동료로 만든 몬스터는 플레이어 캐릭터와 똑같이 레벨 업시킬 수 있다.

이것이 리자의 특수공격!

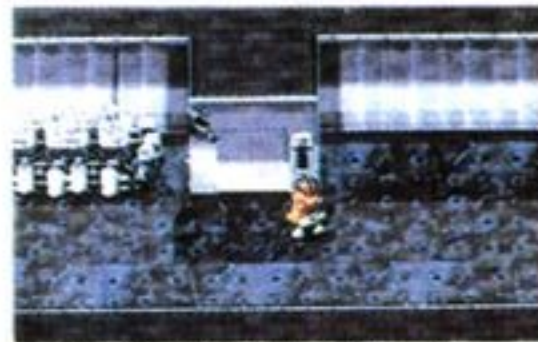
전작에서도 촌가리가 소환마법을 사용하기는 했지만 리자의 특수공격 「라뷔슈」는 그것과는 근본적인 차이가 있다. 전투 중에 등장하는 적 중에 보스나 특수한 적을 빼면 모두 동료로 만들 수 있다.

박쥐 모양을 한 적을 「라뷔슈」로 유인하는 리자. 그녀의 기본 무기는 채찍으로 이것을 이용해 적을 묶어 끌어 당긴다

신 시스템 검증

무기와 방어구 교환

전작에서 플레이어 캐릭터가 장비할 수 있는 것은 일인당 4개의 액세서리뿐. 방어구에 관해서는 방어력이 대응하는 액세서리로서 존재했지만 무기의 장비에 상응하는 시스템은 존재하지 않았다. 『2』에서는 그 점을 개량해서 플레이어 캐릭터는 물론 동료로 만든 적 캐릭터도 무기를 장비할 수 있으며 무기의 종류도 증가했다. 물론 공격력이나 공격 범위, 공격 속성 등도 설정되어 있다.

머리나 손 등 신체 각 부분에 하나씩 방어구를 장비시킨 상태. 전작과 같이 보물상자에서 입수하는 것만으로는 뭔가 부족하다고 느낀 유저들을 위해 또다른 입수방법이 등장한다고 하는데…

맵 여기저기에 설치되어 있는 스위치. 스위치를 만지면 숨겨진 문이 열리거나 적이 뛰어 나오는 등 예측하지 못했던 긴박한 전투가 펼쳐진다

이용할 수 있는 장비 증가

『2』에서는 마을의 개념이 확대됨에 따라 무기 상점과 같은 다양한 설비가 증가된 것이 특징이다. 무기 상점 이외에도 사건의 의뢰나 정보 교환 장소인 「길드/guild:중세 유럽의 장인, 수공업자 조합」, 플레이어 임의로 세이브할 수 있는 「일기장」이나 「주점」 등이 등장하며 여기에 돈의 개념이 추가된다.

서브 이벤트 등이 발생하는 「길드」. 여기에서는 상금을 벌 수 있다.

무기를 교체함에 따라 『2』에서는 전투 시의 캐릭터의 그래픽이 장착한 무기에 따라 변화한다. 창 계의 무기는 공격의 사정범위가 넓은 편이며 그 범위는 적을 향해 창이 길어지는 것으로 나타난다

이동 시스템 의 진화

전작에서는 각국의 맵 안에서 이동할 때에는 목적지를 클리어해야만 했지만 『2』에서는 자유롭게 각국을 여행할 수 있다. 맵 내에서의 캐릭터의 조작은 자유. 마을이나 던전, 숲속 등 특정 목적지에 다다르면 화면이 바뀌고 이벤트 맵, 또는 배틀 맵이 나타난다. 목적지의 수도 전작에 비해 두배로 증가했다

길을 따라 걸어가고 있는 엘크. 화면에 나타나는 것은 파티 중에 한명뿐. 물론 갈 수 없는 장소도 있다

RPG 전투의 진화

적을 쓰러뜨리면 긴장이 풀리는 일반적인 전투방식에서 탈피해 『2』에서는 클리어 조건이 증가됐다. 예를 들어 배틀 중에 갑자기 이벤트가 펼쳐지거나 화면 상의 트랩을 사용해 전투를 회피할 수도 있다. 적을 쓰러뜨리는 것만이 RPG 전투가 아님을 확실하게 보여준다.

각국의 맵 안에서는 마을의 이벤트 맵과 던전 등의 배틀 맵이 존재하며 『2』에서는 전작보다 이벤트 맵이 증가해 정보 수집이 필수적인 요소가 된다.

배틀 맵 주로 전투가 행해지는 맵으로 전작으로 보면 지하 던전이 여기에 속한다

이벤트 맵 주로 정보 수집이나 수색하는 맵. 마을이 여기에 해당하며 전작에는 존재하지 않았던 장소도 다수 등장한다

개성파 3인의 주인공들이 보여주는 합심 플레이의 진수!

장 르	RPG	발매일	96년 여름 예정
제작사	SCE	가 격	미정

와일드 암즈

최초 소개부터 2회 연재

여름 발매를 앞두고 전투신의 완성도에 한창 박차를 가하고 있는 『와일드 암즈』 제작진들. 전투신은 아직 40%의 미비한 개발 상황을 보이고 있지만 필드 부분이나 이벤트 연결 부분은 벌써 수정 단계에 들어간 상태로 5월호에 소개된 화면 사진과 비교해 보면 어느정도 개발이 진척되었는지 파악할 수 있을 것이다.

PS

3인의 주인공 캐릭터들이 펼치는 공동 플레이

『와일드 암즈』 이하 『WA』에는 3명의 주인공이 등장해 3인이 모두 플레이어 캐릭터가 된다. 정의감이 강한 로디, 재담꾼 자크, 대범하고 느긋한 성격의 세시리아. 이 3인은 시스템 성격상 서로 다른 개성을 가지기 때문에 순조롭게 게임을 진행시키기 위해서는 이들의 장단점을 파악해 둘 필요가 있다. 또한 『WA』에서는 3명의 주인공 중 한명이라도 빠져서는 게임이 진행되지 않는다.

각 캐릭터는 최종적으로 각각 4개의 도구를 가지게 되는데 3인이 모이면 장비한 도구를 모두 사용할 수 있지만 한명의 캐릭터라도 없으면 그 캐릭터의 도구는 사용할 수 없다.

『WA』 전투에서는 매뉴얼 이외에 오토 모드를 사용할 수 있다. 준비되어 있는 5개의 오토 커맨드는 캐릭터에 따라서 조금씩 다른 행동을 취하므로 오토 커맨드를 사용할 경우에도 캐릭터의 성격을 잘 파악해 둘 필요가 있다.

마법 작성 시스템

마법 작성에는 「クレストグラフ/크래스트 그래프」라는 아이템이 필요하다. 이것이 없으면 아무리 레벨이 높아도 마법을 작성할 수 없으며 크래스트 그래프는 도구 상점 등에서도 팔지 않으므로 가는 곳마다 꼼꼼히 탐색해서 크래스트 그래프를 입수해 두어야한다.

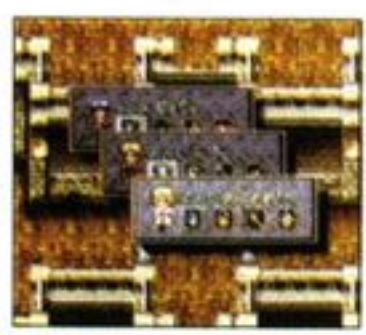
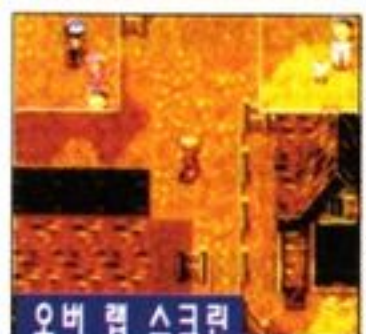
■마법의 「계통」 선택

마을에는 마법 상점(마법 길드)이라고 불리는 곳이 있다. 여기에 들어가 우선 마법의 계통, 백 마법이나 흑 마법 중에 하나를 선택한다. 이 두 종류의 마법은 같은 문장의 조합이라도 발생되는 마법 효과가 다르다.

■「문장」의 조합

마법의 원천이 되는 4개의 문장(크래스트) 중, 아무거나 2개를 선택한다. 문장은 각각 하나의 힘(바람의 힘, 물의 힘 등)을 가지고 있어 그 조합으로 마법의 효과를 결정하게 된다.

■「크래스트 그래프」에 기입

최후에 크레스트 그래프에 기입하면 마법 작성이 완료된다. 작성한 마법에는 우선 이름이 붙게 되지만 변경하는 것도 가능하며 작성한 마법을 분해해 다른 마법으로 개조할 수도 있다..

장비 가능한 도구는 사진과 같이 필드 화면에서 버튼으로 교체할 수 있다

플레이어는 자크를 조작하고 있지만 로디와 세시리아가 윈도우에 나타나기 때문에 다른 캐릭터들이 무엇을 하는지 파악할 수 있다

스타트 직후엔 서로다른 목적을 향해!

『WA』는 멀티 오프닝 시스템이라는 독특한 시스템을 채택하고 있다. 이것에 따라 스타트 후의 이야기가 3개로 나뉘어지게 되는데 3개의 스토리는 3인의 주인공 캐릭터에 각각 대응해 있다. 3인은 여행을 떠나는 목적이 다를뿐만 아니라 최종 목적또한 다르다. 플레이어는 3개의 시나리오를 모두 클리어해야 한다.

이들 3인의 주인공들은 저마다 다른 2명의 결점을 보완해 주는 기능을 갖고 있다

스타트에서 플레이어가 3인의 주인공 중에서 한명을 선택하면 그 캐릭터에게 준비된 시나리오로 출발하게 된다

개성파 3인의 전투 스타일

로디는 특수공격인 「암/アーム」(총을 비롯한 강력한 화기계 병기의 총칭)과 검을 함께 사용하는 떠돌이 전사. 자신을 진정으로 이해해 주는 사람이 없어 로디는 늘 고독하다. 로디는 필드상에서 통로를 막는 바위나 큰 상자 등을 폭탄으로 제거할 수 있으며 「트레이저 콜/トレジャーコール」을 사용하면 그 화면 안에 있는 보물이 빛나 위치를 알려준다.

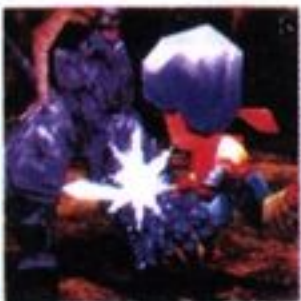
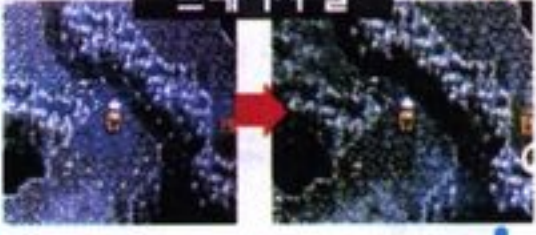
「프리즘 레이더/プリズムレーダ」: 광산 레이더포. 여러명의 적에게 데미지를 준다

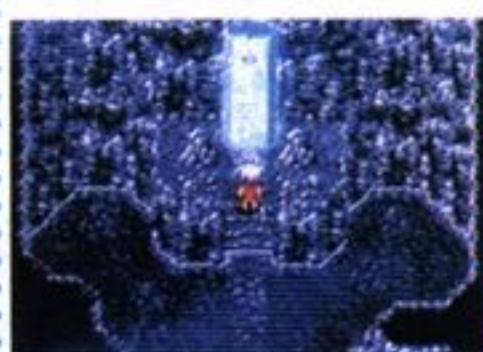
「핸디 캐논/　　　」

「바주카포로 소형 그레네이드를 발사. 위력은 상당하지만 탄수에 제한이 있다

로디의 스토리

로디는 펄가이어 부근에 위치한 사브 마을에서 그 주민들의 일을 돌봐주며 기거하고 있던 어느날 마을에 사는 한 아이가 베리케이브라는 동굴에 갇혀버리는 사건이 발생한다. 베리케이브는 출입이 통제되어 있던 동굴로 마을 사람들은 그 동굴 안에 들어가는 것을 금기시하고 있다. 하지만 로디는 용감히 베리케이브 안에 들어가 아이를 무사히 구출하는데 성공하고 돌아오는 길에 동굴 입구에서 어둠 속에서 빛나는 두개의 불빛을 발견하게 된다. 마치 사나운 맹수의 눈과 같은…

트레이저 콜

로디는 할아버지에게 배운 검술을 통상 공격으로 한다. 무기는 양쪽에 칼날이 시퍼렇게 번뜩이는 검.

정의감에 불타있는 로디는 마을사람들의 앞장을 서 아이를 구출하지만 동굴 입구에 기분나쁜 두개의 빨간 불빛을 발견하고…

신비로운 광선에 싸여있는 석판. 여기에 새겨진 문자는 도대체 뭘 뜻하는 것일까?

로디 VS 중간보스 로빙비스트

인간의 몸과 소의 머리를 한 좀비 타입의 몬스터로 동굴속을 어슬렁 거리고 있다

자크 밴 브레이스 (27세)

그는 카제네즈미인 한펜과 펄가이어 각지의 유적을 찾아다니는 트레이저 헌터로 「絶對たる力/절대적인 힘」이라고 알려진 미지의 힘을 찾아 복수를 계획한다.

자크는 손톱을 늘여뜨리면 그 지점까지 이동할 수 있는 와이어 훅을 사용한다. 자크는 파워보다는 스피드나 테크닉을 중시하는 공격을 사용한다.

자크의 단짝 한펜은 먼 곳에 있는 보물상자 속의 물건을 가져다 주기도 하고 손이 닿지 않는 장소의 스위치까지 간편하게 조작해 준다.

「Æ ˘ ¨ Ø / /메테오 드라이브」

공중높이 점프해 낙하하면서 적을 베어버리는 공격

자크의 스토리

절대적인 힘을 찾아 각지를 돌아 다니는 자크는 「기억의 유적」에 도착하게 되지만 이미 도굴된 상태. 유적의 내부에는 벽을 뚫고 있는 창과 굴러다니는 바위 등 온통 트랩 천지. 그 위기를 모면하기 위해 이상한 문으로 기어들어간 자크는 과거의 유산인 듯 보이는 파이프로 만들어진 바퀴를 발견하게 된다.

자크는 한펜과 언제나 동행한다

한쪽에 날이 있는 긴 칼을 사용하는 자크

좁은 통로 여기저기에 긴 칼날이 벽을 뚫고 있다

마법의 방에 들어온 자크. 반짝이는 이 물체에 올라서면 뭔가 이상한 일이 벌어질 것만 같은데…

자크 VS 중간보스 마그니텐스

전기와 자력선을 흡수해 변이생명체로 성장한 파충류. 무시무시한 이빨을 번뜩이며 공격해 온다

세시리아 레인 아델하이드 (16세)

문장에 의한 마력을 이용하는 마법사.

그녀에게 잠재돼 있는 힘은 펄가이어 세계의 운명을 좌우할 정도. 세시리아는 아델 하이드 왕국의 공주로 어려서 부모님을 여의고, 그 직후 마법을 배우기 위해 크란 수도원에 기숙해 마법을 습득했다.

세실리아가 가지고 있는 「なみたのかけら/눈물의 파편」은 모든 도구 중에서도 가장 불가사의한 힘을 지니며 위급한 상황에서 사용하면 무엇인가 발생한다.

「 Ø ˙ · /프레쉬」

공격 보조 마법. 적의 공격 회피율을 저하시키는 효과도 있다

「Œ fi ˝/리프렉트」

광선을 굴절시키는 방어마법

「Ø / ˝ ƒ § /라이트 웨폰」

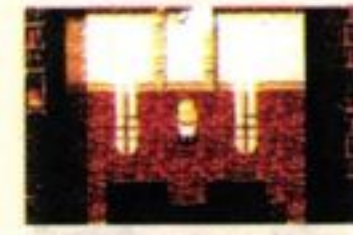
아군의 무기에 성(聖)의 속성을 주는 마법

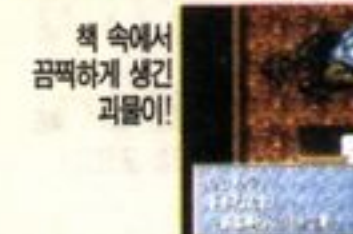
세시리아의 스토리

이제 곧 17세가 되는 세시리아는 수도원을 떠나 아델 하이드로 돌아와 여러사람들과 재회하던 중에 수도원 안에 「봉인도서관」이란 곳이 있다는 사실을 알고 그곳을 찾아간다. 몬스터들이 배회하는 서고를 빠져나와 안쪽 깊숙히 들어간 그녀는 먼지가 수북히 쌓인 책상 위에서 한권의 책을 발견하게 되는데…

「눈물의 파편」의 힘을 사용하는 세시리아

회중시계

일정시간 시간을 돌릴 수 있으며 부숴진 상자도 원상태로 돌려놓을 수 있다.

푸른 광선을 따라 온 이곳은 수도원과 연결되어 있는 「봉인도서관」 입구

오랫만에 만난 사람들과 인사를 나누던 도중 이상한 소문을 듣게 되고…

책 속에서 끔찍하게 생긴 괴물이!

세시리아 VS 중간보스 네르갈

마도서의 사악한 기운과 마력으로 생겨난 책 속의 요마. 쓰러뜨린 상대를 책 속에 봉인시켜 버린다

무무별인 구출 가이드 완벽 공략!

장 르	3D 액션	발매일	96년 4월 26일
제작사	SCE	가 격	5800엔 (2장)

점핑 플래쉬 2

고공 점프, 하강의 쾌감과 공포로 플레이어를 자극시켰던 화제작 점핑 플래쉬가 화려한 스테이지와 강화된 시스템으로 다시 찾아왔다. 이번호에는 폭발적인 인기를 모으고 있는 『점핑 2』의 인기 급상승의 비밀을 밝히기 위해 변모된 『2』의 실체를 조명한다.

완벽한 점프를 위한 준비 체조

3단 점프를 연습하라!

『점핑 플래쉬』라는 제목이 말해주듯이 이 게임의 포인트는 바로 점프에 있다. 마치 마리오처럼 적을 밟으며 먼거리까지 단숨에 이동하게 해주는 점프. 그것이 이 게임의 기본이다. 그 중에서도 3단 점프를 마스터하지 않으면 만족스럽고 스릴감 넘치는 플레이할 수 없다.

『2』에서는 우측 화면에 점프 게이지가 있어 점프와 다음 지점 사이의 타이밍을 한눈에 파악할 수 있다. 그것을 보며 가뿐하게 점프를 잇는 것이 중요하다.

게이머들의 모험심을 자극시키며 인기를 모으고 있는 『점핑 프래쉬 2』

화면 우측에 보이는 것이 『점핑 게이지』 초보자들은 이것으로 점프 타이밍을 익혀자!

발판을 이용하자

「3단 점프」를 마스터하면 그 다음은 발판 이용이다. 스테이지 내부엔 여러가지 발판이 준비되어 있다. 전작에 등장했던 선풍기와 쿠션, 공중을 날으는 융단과 고래 등 플레이어를 도와주는 움직이는 발판들로 가득하다.

스테이지엔 여러가지 발판이 준비되어 있다

레이다를 적극 활용하자!

전작보다 훨씬 넓어진 맵. 그렇기 때문에 스테이지 어딘가에서 주인공의 구출을 기다리고 있을 무무성인을 찾기란 쉽지 않다. 이때 활약하는 것이 바로 「레이다」. 자신의 위치를 중심으로 주변의 적과 그 총알, 아이템, 무무성인의 위치 등이 표시되어 무척 편리하다.

EXIT 위에 타고 있으면 남은 무무성인의 수와 위치가 표시된다

레이다 화면. 자신의 위치를 중심으로 위가 정면, 하얀 점이 적의 위치, 푸른색 점이 적의 총알, 적색 점이 아이템의 장소를 표시해 준다

스테이지별 공략

클리어의 비결은 스테이지 전체의 구조를 파악하는 것!

『2』의 지도는 전작에서 훨씬 넓어진 데다 등장하는 구조물의 수도 증가해 각 스테이지의 특색과 주요한 구조물, 발판 등을 염두에 두고 플레이하지 않으면 안된다. 맵 위의 기호는 「E.X.I.T」가 각 무무성인의 장소를 「B」는 보너스 스테이지의 입구를 나타낸다.

각 스테이지 시작 전에 나타나는 화면

월드 1

스테이지 1 하와이(' /)

최초의 스테이지이기 때문에 3단 점프만 할 수 있다면 별 어려움없이 클리어 할 수 있다. 「E.X.I.T」 순으로 무무성인을 구출하자. 일단 처음 진행하는 것이기 때문에 길을 잃을 위험이 있으니 길을 잃지 않기 위해선 먼저 가장 높은 곳으로 올라가 특정한 건물들로 자신의 위치를 확인해 나가면 걱정없다. 등장하는 트릭은 「팡 점핑 쿠션」 등 간단한 것들이 많다.

전방에 보이는 건물을 목표로 시작하자

스테이지 2

하와이 시내(' / … fi)

스테이지 2는 두개의 섬이 세로로 이어진 형태를 하고 있다. 의외로 통과할 수 있는 길이 많기 때문에 그것들을 확인해 나가며 클리어 하는 것이 중요하다. 이 스테이지에서 가장 먼저 구출해야 할 성인은 X의 무무성인. 그 뒤 전방에 보이는 두개의 고래 등에 타고 있는 T성인을 구출하자. 착지 연습을 충분히 하여 안전하게 구출하도록 하자.

이 건물의 문을 파괴하면 안으로 들어갈 수 있다

월드 2

스테이지 1 성마을 (» °)

이번 스테이지는 다른 스테이지에 비해 비교적 낮은 육지와 공중

섬의 고도차가 심한 곳이다. 게다가 맵도 넓기 때문에 클리어하는 길도 많다. 하지만 무무성인이 있는 위치가 도달하기 쉬운 곳에 있어 보너스 스테이지만 노리지 않는다면 쉽게 클리어할 수 있다.

상공에는 천수루가 있다. 문을 파괴하고 들어가면 보너스를 탈수 있다!

보너스 스테이지 입구는 스타트 지점에서 그리 멀지 않은 곳에 있지만 고도가 높으므로 주의해야 한다

스테이지 2

숨겨진 가옥 (« Ø fl Œ ' §)

최초의 던전 맵인 스테이지 2는 던전 맵답게 길을 잃어버릴 위험이 많으니 레이다를 이용해 무무성인을 하나하나 확인해 나가야 한다. 천정이 낮기 때문에 점프하면서 진행하는 것은 불가능하므로 타임스톱 아이템 등을 이용해서 규모있게 진행하도록 하자.

천정에도 숨겨진 문이 있다

천정으로 들어가면 수중 스테이지가 시작된다. 흉폭한 히리센본 1호들이 있는 위험 지대이므로 요주의!

월드 3

스테이지 **바벨 탑(—　°. ÷)**

발판의 배치가 가장 복잡한 스테이지. 맵 자체는 단순하지만 무무성인의 배치가 난이도를 올려주는 스테이지. 한번이라도 발을 헛딛으면 스테이지 바깥으로 날아가버리므로 주의하자. 일단 발견되는 순으로 무조건 무무성인을 구출하자.

고도차가 격심하기 때문에 점프에 주의를 기울여야 한다

섬으로 단숨에 실어 날라주는 엘리베이터. 편리하므로 자주 이용하자

월드 4

스테이지

아로하 남작의 비밀 기지 (¢ ˙ ß . œ , æ ¢)

아로하 남작 소유의 공장과 그 내부가 무대인 스테이지. 그러한 설정탓인지 기계적인 것과 숨겨진 방이 많이 있다.

기계적인 장치가 많이 있다

다채로운 공격 패턴을 가진 보스. 천정에서 거미줄을 타고 다채로운 움직임을 보인다

월드 5

스테이지

어뮤즈먼트 센타(¢　–" Æ ˙)

유원지와 야외 서커스 스테이지에서 플레이하는 것만으로도 즐거움을 얻을 수 있는 재미있는 스테이지. 하지만 함정이 많아 주의해야 한다.

대포로 한방에 날아가는 장면은 압권이다

보스인 이론과 헤론은 호흡이 잘맞는 콤비네이션 공격이 주무기이다

월드 6

스테이지 **우주(　)**

카피탄의 집이 무대로 밤하늘의 별이 아름답게 빛나는 신비한 분위기의 스테이지. 잘 보면 요강과 소파같은 생활용품이 많다. 이것을 이용한 플레이가 기대된다.

이 스위치를 밟아 형광등의 불을 ON시켜 놓고 플레이하는 것이 유리하다

선로엔 열차가 달리고 있다. 이 열차를 타고 이동하면 시간을 절약할 수 있다

우주 맵의 보스 크라게라. 전투용으로 개조된 것이라 다양한 무기로 공격해 온다

PS

철권 공중 콤보 미니 공략전 당첨자 발표

카즈야 미시마

- →↓↘ RP LP LP ↘ RK RK →↓↘ RP LP LP RP RP
- →↓↘ RP LP RP →↓↘ RP →↓↘ RP LP → →RP LP RK RK

전진이/

로저 & 알렉스

- ↗RK →LP → →LK RK ↗LK+RK
- → →RP → LP LP RP ↗LK+RK

전대식/

엔젤 & 데빌

- ↘LP RP LP LP RP+RK RK+LK
- →↓↘ RP LP →↓↘ LP(빠르게)

이학곤/

위에 당첨된 3분께는 예쁜 공중전화 카드를 그 외에 응모해 주신 분들께는 각각 챔프점수 200점씩을 드립니다.

전형덕 /
손광훈 /
이주상 /
정상훈 /
박진영 /
김원술 /
채성균 /
안지훈 /
이유신 /
최민석 /
반중현 /
김영준 /

철권2에 존재하는 또 하나의 숨겨진 모드

철권2에는 이제까지 알려진 대두 모드와 와이어 프레임 모드 이외에도 일명 「뿅뿅 모드」라고 불리우는 숨겨진 모드가 있다. 이것은 상대방이나 자신의 캐릭터를 필살기를 이용해 공중으로 계속 띄우는 것으로 캐릭터를 선택하고 「XX VS XX」의 붉은색 화면이 나왔을 때 띄우고 싶은쪽의 패드에 있는 셀렉트 버튼과 방향 버튼의 위를 동시에 눌러주면 된다. 이 모드에 성공하면 '퍽!' 하는 소리와 함께 게임이 시작된다.

장르	RPG	발매일	96년 가을
제작사	집영사 / 세타	가격	미정

화려한 그래픽으로 수놓아진 3D 던전을 다크 슈나이더의 시점으로 모험을 즐기게 되는 바스타드는 원작에서 친숙한 캐릭터를 동료로 만들어 다양한 마법을 습득하게 된다. 원작을 재밌게 본 팬들이라면 이 게임에 대한 기대도 무척 클 것이다. 처음 바스타드를 접하는 유저들이라고 해도 게임 사이사이에 흘러나오는 에니메이션을 보면 이들 캐릭터들의 개성에 쉽게 매료될 수 있을 것이다.

RPG에 있어 가장 중요한 건 역시 파티 멤버 구성!

명작 RPG가 오리지널 스토리로 변신

바스타드

전설의 마법사 다크 슈나이더 PS로 등장!

요슈아 베라히어
진공의 칼을 만드는 사무라이의 리더. 온화한 성격의 소유자로 가이에게 마음을 두고 있다.

자크 윌드
마법 장군 최연소 무투가로 무지막지하게 덤벙대지만 무슨일에나 열정을 쏟는다. 전설의 격투기 「카라테」를 사용해 검 두개를 부딪쳐 음파를 발생시키는 소닉 브레드 검을 사용한다.

보여주는 다크 슈나이더 게임에서도 핸섬한 모습을

12 마전장군도 등장!

아세스 네이
다크 슈나이더의 사천왕의 하나로 뇌제라고 불리는 번개 신검을 사용하는 전사. 하지만 그녀가 좋아하는 D.S (다크 슈나이더) 앞에서는 어린아이가 되어버리는 귀여운 면도 있다.

인그베이 폰 마른스틴
카루스에 이용당하는 마법 장군의 필두 검사!
초경량급 검인 스트라토로 광속의 검술을 발휘한다. 충성심이 너무도 강해 빈틈없어 보이는 냉철한 남자.

다크 슈나이더
여자를 밝히는 호색한으로 잔혹한 폭염 마법을 사용하며 게임에서도 제멋대로인 성격은 여전하다. 다크 슈나이더는 과거의 기억들을 잃어버린 채 살아가고 있다.

보르 길 보르
그림자를 조종하는 마법을 가진 조영사. 그가 사용하는 검은 베어진 적의 신체를 맹독에 감염되게 하는 포이즌 소드. 근육질한 탄탄한 몸을 가지고 있는 그는 단순하다는 게 그의 장점이자 단점. 정에 약한 남자라고나 할까!

가이 한
네이를 수호하는 검사로 마검인 깁슨소드로 하리겐류권법을 사용한다. 자신을 남자로 착각하고 사는 여자.

복잡 커맨드 파괴를 선언하는 PS용 오리지널 시스템 등장!

장르	격투 액션	발매일	95년 5월 예정
제작사	SNK	가격	5,800엔

더 킹 오브 화이터즈'95

SNK의 격투 게임의 대작 『더 킹 오브 화이터즈』가 드디어 PS로 등장한다. 이번에 PS로 이식되는 『더 킹 오브 화이터즈』(이하 KOF)는 보스의 사용은 물론 그래픽까지 네오지오용과 동일하게 재현되었다. 이번호에는 PS 최신 화면을 통해 완벽 이식의 가능성을 예상해 본다.

그래픽은 네오지오와 동일

PS용으로 이식이 발표된지 수개월이 지나 그동안 일체 공개를 꺼리던 KOF가 최신화면과 함께 그 전모를 드러냈다.

PS용으로 공개된 KOF의 화면은 거의 업소용이나 네오지오용과 비교하여 손색이 없으며 가격도 새턴용보다 2000엔이 싼 5800엔에 발매하기로 결정되었다. 또한 이번에 발표된 KOF는 전캐릭터가 등장하고 대부분의 캐릭터의 기술과 시스템이 대부분 완성되어 있는 상태이다.

하지만 새턴용이 「트윈 어드밴스」 시스템을 채택하여 캐릭터의 로딩시간을 단축했으나 PS의 로딩시간은 과연 새턴과 어느정도의 차이를 보일지는 아직 미지수이다.

PS용 KOF 화면사진. 거의 네오지오용과 구분이 어려울 정도

최강의 중간보스 사이슈와 루갈 사용가능!

최강의 보스 캐릭터인 사이슈와 루갈. 이 두캐릭터도 타기종과 같이 PS용에서도 사용이 가능하다. 또한 선택할 수 있는 커맨드도 이미 공개됐다.

■선택방법: 스타트 버튼을 누르면서 ↑+○, →+□ ←+×, ↓+△ 순으로 입력

보스인 루갈과 쿠사나기의 아버지인 사이슈도 선택가능

PS용 오리지날 시스템인 LR CONTROL

네오지오용 특히 네오지오 CD에서는 조작이 어려워던 특수동작이나 필살기들, 특히 버튼을 두개 이상 동시에 누르지 않으면 실패할 확률이 높았던 필살기도 PS용에서는 손쉽게 사용할 수 있게 됐다.

PS용 KOF에서는 옵션 메뉴에서 여러가지 설정이 가능하다. 그 중에서도 「LR CONTROL」을 SIMPLE로 설정하면 동시에 눌러야 하는 특수조작인 「挑發/도발」, 「溜め/기모으기」, 「避け/피하기」, 「ふっ飛ばし/쳐날리기」를 각각 L1, L2, R1, R2 버튼으로 나누어 사용할 수 있다. 또한 이것을 SPECIAL로 설정하면 L,R버튼을 누르는 것만으로 간단히 필살기를 사용할 수 있다.

도발, 기모으기, 피하기, 쳐날리기 등의 특수조작을 간단히 사용

그외에 어려운 필살기도 가뿐하게!

뮤직 모드와 프라이비트 모드!

PS용에서는 좋아하는 음악을 마음대로 들을 수 있는 뮤직 모드가 추가되어 있다.

또한 각 캐릭터의 대사를 자유롭게 들을 수 있는 프라이비트 모드도 준비되어 있다. 배경 음악은 네오지오판을 어레인지한 네오CD용과 동일하다.

음악과 대사만을 들을 수 있는 프라이비트 모드가 추가

아가미 이오리의 스테이지에 나오는 노래인 '눈물이여 안녕', 이오리의 스테이지 노래로는 웬지 어울리지 않는 제목.

마법소녀 팬지 코코

장 르	육성 SLG
제작사	POW
발매일	96년 8월 예정
가 격	5,800엔

코코는 마법 왕국 나타디랜드의 공주로 마법을 사용해 여러가지 직업과 다른 사람으로 변신할 수 있다. 코코는 동갑내기인 대신의 딸 밀크와는 절친한 친구이며 친위대장의 아들 라임과는 형제와 같은 사이. 이 외에도 라이벌로 등장하는 이웃나라 모스코랜드의 공주와 미남 가정 교사 등 매력 넘치는 캐릭터가 다수 등장한다.

플레이어는 마법 수행이나 학습, 바캉스, 휴가 등 5년 동안 코코의 스케줄을 관리해 훌륭한 마법사로 성장시키는 것이 목적으로 1년에 한 번 치뤄지는 마법제를 비롯해 재밌는 이벤트가 풍성하다. 코코의 변신 패턴은 50종에 이르며 여러가지 다채로운 취미 생활도 준비되어 있다.

시빌라이제이션 신세계 7대 문명

장 르	시뮬레이션
제작사	아스믹
발매일	96년 4월 26일
가 격	5,800엔

6000년이라는 장대한 세월을 거쳐 하나의 국가를 이룩하고 그 나라의 지도자가 되어 도시에 각종 건축물을 건설하며 타 국가와의 전쟁이나 공존 속에서 발전시켜 나가는 국가 경영 시뮬레이션. 최종 목적은 알파 켄다우리 혹성으로 국민을 이주시켜 우주 도시를 건설하는 것이다. 겉으로 보기에는 무미건조한 시뮬레이션이라는 느낌을 주지만 단순한 화면 구성에 「개척」과 「발전」 시스템으로 독특한 재미를 느끼게 해준다. 내용은 SFC용과 변함없지만 그래픽과 테마, 커맨드 입력 방식은 전작의 수준을 훨씬 능가해 시뮬레이션으로서 탁월한 자유도를 자랑한다.

SD 건담 갤럭시언

장 르	슈팅
제작사	반다이
발매일	미정
가 격	4,800엔

슈팅의 명작 게임 『갤럭시언』의 리메이크판. 등장하는 캐릭터는 모델링에 따라 변신하는 SD건담. 이 게임은 단순히 캐릭터만을 교체하는 것이 아니라 스토리의 파워 업 모드나 특정 적을 쓰러뜨리는 것으로 입수할 수 있는 아이템 등 신요소가 풍부하다.

월드 스타디움 EX

장 르	스포츠
제작사	남코
발매일	연내 발매 예정
가 격	미 정

야구 게임의 결정판 『워스터』를 PS에서 만나볼 수 있게 됐다. 새롭게 재구성된 캐릭터가 폴리곤으로 변신해 야구장에서 박력넘치는 플레이를 펼친다. PS용은 네지콘에 대응되어 볼의 속도나 스윙의 스피드 등을 미묘하게 콘트롤할 수 있다.

남코 PS 타이틀은 대부분 오리지널 무비의 퀄리티를 자랑한다

룬 솔저

장 르	3D 액션
제작사	버진 인터랙티브
발매일	96년 6월 예정
가 격	5,800엔

바리니언이라 불리는 에일리언이 지구의 광물을 약탈하기 위해 침략해 왔으나 정부는 에일리언과 결탁한 지구인들의 테러행위를 우려해 군대를 출동시키지 못하고 특수부대 출신인 행크가 테러리스트와 에일리언을 쓰러뜨리기 위해 홀로 일어선다.

각 지역 최후의 스테이지에는 보스 캐릭터가 있다. 특수병기를 사용해 쓰러뜨리자!

NBA 라이브 96

장르	스포츠
제작사	EAV
발매일	96년 6월 예정
가격	5,800엔

NBA의 최신 데이터를 수록한 프로 바스켓 볼. 3D로 랜더링된 화면과 실사에서 축소된 것같은 필드는 지금까지의 농구 게임에서는 볼 수 없었던 캐릭터 뒷면 진행이나 돌파, 공간 확대 등을 실현시켰으며 데이터 베이스에는 선수의 출신교나 신장 등 NBA 공식 자료가 충실히 제공된다.

코브라 사이코 건

장르	액션
제작사	타카라
발매일	96년 여름 예정
가격	5,800엔

세계 전역에서 인기를 모으고 있는 SF 만화가 게임화된다. 게임은 폴리곤을 사용한 3D 액션 슈팅으로 스토리는 원작을 충실히 따르고 있다. 5개의 장으로 분리되어 있는 구역 사이사이에는 풍부한 애니메이션 무비가 삽입되어 원작의 이해를 도울 수 있게 구성되어 있으며 게임만의 오리지널 요소도 풍성하다. 스테이지는 숲속, 사막, 수중, 우주 등 20여개에 달하며 점프 기능 도입으로 통상 3D 게임에서는 보기 힘든 박력넘치는 움직임으로 새로운 액션 슈팅의 이미지를 구축한다.

타임 걸과 닌자 하야테

장르	ETC
제작사	타이토
발매일	96년 6월 28일
가격	6,800엔

80년대에 아케이드에서 인기를 끈 LD 게임 『타임 걸』과 『닌자 하야테』가 합쳐져 PS로 이식된다. LD 게임은 지금부터 13년 전, 당시 일본 가정용 게임기에서는 절대 맛볼 수 없었던 LD의 고화질 애니메이션에 액션성이 결합된 게임이다. 화면에 흐르는 애니메이션을 즐기면서 가끔 화면에 표시되는 지시에 따라 방향키나 버튼을 누르는 간단한 시스템이었지만 당시 오락실에서는 폭발적인 인기를 누렸던 게임이다.

이 2개의 타이틀의 특징은 애니메이션에서만 보여질 수 있는 주인공 캐릭터의 실감나는 표정 연기이다. 자못 진지한 표정이나 익살을 떠는 몸짓이 마스크의 짐케리를 연상케 할 것이다.

봄바람 부대 V포스

장르	SLG
제작사	빙
발매일	96년 가을 예정
가격	미정

미래의 세계를 무대로 최신예 공격기 레글스 IV에 탑승해 싸우는 3인의 미소녀 파이럿의 활약을 그린 SLG. 현재 이 세자매들은 지구 대재벌인 아오이 가문의 딸들로 알려져 있지만 사실은 고대 금성 문명의 왕족인 엘드랄의 마지막 후손이다. 그러한 혈통 탓인지 체력도 정신력도 평범하지 않다. 그 덕분에 보통의 지구인은 엄두도 못낼 레글스의 파일럿으로 활약할 수 있는 것이다.

주인공인 아오이 나츠키는 동족에게는 텔레파시와 같은 능력을 발휘하며 동식물과도 대화할 수 있다

군사 국가인 만큼 침략군은 엄청난 인원의 대부대

스피드 킹

장르	레이싱
제작사	코나미
발매일	96년 9월 예정
가격	5,800엔

지난해 아카이드로 발매된 레이싱 게임. 네오 고오베 시티에 설치된 4개의 코스를 초고속으로 질주하는 상쾌한 쾌감을 PS에서도 경험할 수 있게 됐다. 코나미가 완벽 이식에 어느정도 접근할 수 있을지 PS만의 오리지널 요소는 얼마나 추가될지 기대된다.

J리그 버철 스타디움 96

장르	스포츠
제작사	일렉트로닉 아츠 빅터
발매일	4월 26일
가격	5,800엔

95년 펼쳐진 J리그전에 제 4회 JFL 리그전의 데이터를 추가한 96년 대응판 J리그 축구 게임 『버철 스타디움』. 시스템은 전작 3DO용에서 계승됐지만 비주얼의 아름다움은 기존의 축구 게임과는 비교할 수 없을 정도로 잔디 위를 굴러다니는 볼의 움직임 또한 리얼하다. 또한 차세대기가 아니면 맛볼 수 없는 음향 효과와 백 뮤직도 플레이의 흥을 돋군다. 물론 룰이나 포지션, 작전 변경, 시간이나 기후 등도 자유롭게 설정할 수 있으며 멀티 탭을 이용하면 8인까지 플레이가 가능하며 16개 클럽의 256명 선수 프로필이 수록되어 있다.

PS

허우적

올해 96년은 아케이드 해라고 해도 과언이 아닐 정도로 매달이 꾸준히 작품성이 뛰어난 게임들이 발매되는 해이다.
이번 달은 지난달 세가의 『버철 화이터 키즈』에 이은 AM2연의 『소닉 더 화이터즈』가 일본과 거의 같은 리얼타임으로 한국에 들어왔다. 벌써 소닉을 플레이해 본 유저들도 있겠지만 대전 격투 액션이라는 장르에 걸맞지 않게 귀여운 캐릭터들이 종횡무진 활약하는 상당히 귀여운 작품이다. 그리고 들리는 소문에 의하면 SNK의 『킹오파'96』이 한국에 상륙했다는 소문도 있지만 그 소문에 대한 진위는 아직 알 수가 없다. 하지만 ADK의 『닌자 마스터즈』는 그 발매일을 손꼽아 기다리고 있다던데, 여하튼 아케이드 유저들이 심심하지 않게 계속해서 작품들이 발표되어 아케이드 유저뿐만 아니라 항상 새로운 소식들을 전하는 나 자신도 무척 기쁘다.
아 기쁘다, 기뻐

이달의 기대 소프트

킬러 인스팅트 2

미국 미드웨이 사에서 제작된 『킬러 인스팅트2』가 발표됐다.
그다지 한국 팬들에게는 관심을 끌지 못하는 단점도 갖고 있지만 일단 플레이해 본 플레이어라면 그 화려한 그래픽과 전작보다 향상된 다양한 기술들에 놀랄 것이다. 새롭게 추가된 신 캐릭터들과 멋진 장면들과 더욱 눈길을 끄는 것은 엔딩 장면으로 마지막 보스가 불에 타듯이 끝나는 장면은 대단한 충격이였다. 일반 유저들에게 익숙한 일본 게임과는 뭔가는 다른 맛을 느낄 수 있는 『킬러 인스팅트2』를 이번 달 추천하고 싶다.

체감 게임 -대형 머신은 무엇을 지향하는 가?

점차 게임 산업의 사회적 인식의 변화로 과거 어둡고 청소년의 비행의 온상이였던 오락실이 이제는 최첨단 산업의 한 분야로서 대규모 선진국형 테마파크로 발달하고 있다.
테마파크의 규모적인 측면에만 국한되는 것이 아니라, 그곳을 장식하는 기체들도 점차적으로 대형화 추세의 일로에 서 있다. 그러면 이렇게 너도나도 할 것없이 대형화 추세로 치닫고 있는 대형 머신이 지향하는 것은 과연 무엇인가를 이번호 아케이드 연구실에서 고찰해 보기로 하자.

행온 이 불러 일으킨 의미?

세계에서 최초의 체감 게임으로 불리는 『행온』이 오락실에 등장한 것은 85년 5월 경이다. 이것은 바이크형 통체에 타고 화면 내의 바이크를 조작하는 것으로 통체 자체를 거대한 디바이스(가동장치)로 선정한 새로운 게임 형태라 할 수 있다.

『행온』이 일으킨 강력한 임팩트는 무엇보다도 오락실에서 바이크를 올라타는 행위가 낳는 설레임과 몸을 기울이는 행위가 하나의 디스플레이로 반향되는 특이성에 있었다. 다른 말로 하자면 아케이드 게임에 「신체형」이라는 새로운 분야의 탄생이라고 할 수 있는 것이다.

여기서 당시 게임을 둘러싸고 있던 환경을 되돌아 보면 83년에 등장한 패밀리가 급속히 보급되고 있었다는 사실이 우선 그 첫번째. 하드의 스펙에 있어서는 아케이드 게임에 상대가 되지 않지만 게임 자체의 재미에서는 거의 동일한 레벨의 것을 가정에서도 즐길 수 있는 환경이 조성되고 있는 중에 아케이드 게임의 권리 회복을 노리고 등장한 것이다.

센서라마- 전설의 체감 머신. 광고용 포스터를 잘 보면 3D 와이드 영상, 스테레오 사운드, 풍력 저항, 진동 그리고 AROMAS(후각!!)까지 장착된 경이로운 머신인 것을 알 수 있다

체감 게임을 리드하는 세가

『행온』을 탄생시킨 세가는 이후, 속속 체감 게임을 발표해 지금에 이르고 있다. 그 중에서도 『아우토반』(86년 9월)은 통체에 장착되어 있는 핸들을 조작해서 화면 상의 차를 조작하면 동시에 좌석이 부드럽게 전율있는 「체감」 장치도 되어 있으면서 전체적으로 보아 디자

인도 세련된 걸작으로 손꼽힌다.

이 『아우토반』은 누구라도 게임을 마지막까지 클리어할 수 있다는 장점을 가지면서 상급자는 랩 타임을 단축하기 위해 화려한 드라이브 테크닉을 겨룰 수 있으며 배경이 되는 석양의 아름다움과 잔잔히 흐르는 퓨전 음악의 매치는 무엇보다도 『아우토반』이 실제 드라이브가 갖는 재미를 게임으로 재현, 체감시키려는 것을 알 수 있다.

그 뒤 전투기가 공중전을 전개하는 『애프터 버너』(87년 7월)에서는 콕 피트형의 통체에 장착된 2개의 가동 장치가 연출하는 화려한 움직임에 눈길을 모았으며 『R360』(90년 11월)에 이르러서는 통체가 「지구본」같이 모든 방향으로 둥글둥글 회전하는 게임으로 발전해 간다.

「버철 포뮬러」(세가/93년)- 게임의 기본 시스템은 『버철 레이싱』. 이것을 연속 나열해 통신 대전을 가능케 했다

이 일련의 공중전 게임의 등장은 순수히 게임을 즐긴다기 보다는 체감 게임이 어느 정도의 이벤트성을 획득하고 있는 것을 나타내고 있다. 이 이벤트성도 또한 TV 게임이 갖는 재미의 한가지이다. 이 흐름은 대형 AM시설과 테마파크에 있어서 라이드형 체감 시뮬레이터로 더욱 발전을 보이고 있다.

바이브레이션에서 시각 효과로

체감 게임은 『버철 레이싱』(92년 11월)의 등장으로 새로운 스테이지로 돌입한다.

지금까지의 체감 게임은 어디

「AS 1」(세가/91년)- 8인용 체감 시뮬레이터. 기본적으로 인터랙티브성은 없는 재생 영상을 보면서 움직임을 체감하는 라이드형 머신

까지나 통체에 장착된 바이브레이션에 의한 자극에 의해 「체감」을 실현하고 있는 것에 대해 『버철 레이싱』에서는 시각적인 자극만으로 「체감」시키는 것을 목표로 하고 있다.

예를들면 드라이브 주행 중에 흔들림이 있는 장면에서는 통체를 흔들리게 하는 것이 아니라 디스플레이 화면의 시야가 흔들리는 것으로 흡사 유저가 핸들을 잡는 차가 흔들리고 있는 듯한 효과를 실현하고 있다.

폴리곤 CG가 순식간에 차의 이동 위치를 계산해 3차원 그래픽을 표시하는 것으로 종래의 그림에서는 실현할 수 없었던 리얼한 화상이 된 것이다. 말할 것도 없이 체감 게임에서는 리얼리티가 중요한 요소로 바이브레이션을 갖춘 통체는 리얼리티를 산출하는 하나의 수단에 지나지 않는다.

「R360」(세가/90년)- 문자 그대로 360도 회전하는 체감 머신. 기판을 교환하는 것에 의해 다른 게임도 즐길 수 있지만 슈팅 게임이 가장 적합하다

사물이나 사람의 「움직임」을 리얼타임으로 시뮬레이터할 수 있는 폴리곤 CG의 급속한 진보는 시각적인 자극만으로도 「체감」을 산출할 수 있다고 하는 것을 명백히 증명하고 있다. 이런 시각계 기술의 진보가 지금부터의 체감 게임의 키 포인트가 되는 것은 틀림없는 일일 것이다.

「행온」(세가/85년)- 화면 안에서의 행동이 이 바이크에 반영되지 않고 바이크를 움직이는 것에 의해 게임을 조작한다. 즉 이 바이크는 거대한 조이스틱이다

리얼리티를 어떻게 다룰 것인가가 게임의 열쇠

역사를 보면 체감 게임의 원형으로 보여지는 아이디어와 장치는 의외로 오래 전부터 있었던 것을 알 수 있다.

19세기 말에는 이미 영화 발명자의 한사람인 로버트 W 볼과 작가 H G 웰스가 공동으로 「타임 머신」의 시뮬레이터 아이디어를 생각하고 있었다고 한다. 바이브레이션 바닥을 장착한 방에 들어가면 창문에 다양한 시대의 슬라이드가 상영되고 바닥이 움직여 공기가 흘러들어오면 즉 「타임 머신 게임」속으로 들어간다.

아이디어뿐만 아니라 VR적인 사고를 선취한 어뮤즈먼트 머신도 이미 1964년에 등장하고 있다. 모톤 하릭이 고안한 『센서라마』라 불리는 바이크 시뮬레이터이다.

이 『센서라마』에서는 디스플레이 앞에 앉는 것으로 지금과는 다른 장소, 시간으로 우리들을 옮겨준다고 하는 점에서 「또하나의 영상 기술」이라고도 부를 수 있는 측면을 갖고 있다. 현재 진행하고 있는 영상 산업과 게임 산업의 융합의 원점을 여기에서 볼 수 있을지도 모르겠다.

어쨌든 이런 차세대적인 아이디어와 시도를 배경으로 인공적인 「리얼리티」 혹은 「체감」을 산출하기 위한 다양한 디바이스 기술은 급속히 진행되고 있다. 하지만 TV게임의 최종 목표가 리얼리티의 추구에 있는 것은 물론 아니다.

단순히 리얼한 환경 재현은 시뮬레이터의 동의어밖에 되지 않는다. 고도의 리얼리티를 실현하는 것 이상으로 게임적인 재미를 어떻게 실현하는 가가 포인트인 것을 여기서 한번더 확인해 둔다.

다른 표현으로 하자면 게임의 문법 내에서 「리얼리티」라는 변수를 어떻게 다루는 가에 앞으로의 체감 게임의 발전이 걸려 있다고 할 수 있다.

VF3로 업소용뿐만 아니라 가정용에서도 자리 굽히기!!

버철 화이터 3

발매일을 앞둔 『VF3』에 대한 무수한 소문이 떠돌고 있다. 아직 아케이드로서도 발매가 안된 『VF3』가 가정용 새턴으로의 이식 여부가 의문시되고 있다. 아직 어떤 형태로 될 것인가는 알 수없지만 최대한의 가능성을 추구하는 「『VF3』」의 모습을 기대할 수 있을지도.

모델3의 위력을 알려면 VF3 를 보아라!!

2월 21일 22일 AOU 엑스포 회장에 발표된 『버철 화이터3』. 초간 100만 폴리곤을 자랑하는 모델 3 기판의 처리 능력를 과시한 AOU쇼에 이어 3월 22일에 있었던 신작 소프트 발표회에서 세가의 부사장은 "지금까지의 아케이드 인기 타이틀이 새턴에 이식되지 않았던 것은 없었습니다. 『VF3』도 반드시 이식합니다"라고 했다. 이것은 사실상 『VF3』의 새턴 이식 결정이라고 받아들일 수 있지만 결국 그 진상은 어떻게 될 것인가?

"우선 미리 말하고 싶은 것은 아직 아케이드로도 발매되지 않았기 때문에 부사장의 말은 이상 버전이고 정식 발표는 하지 않았습니다. AOU쇼의 데모도 상당히 초기 버전이고 현황은 여러가지 아이디어를 모색하고 있습니다. 실제 모델2의 3배 이상의 스펙을 갖는 모델 3의 퍼포먼스를 갖고 있으며 듀랄의 유리면 처리와 잭키의 스테이지의 반투명 처리라는 고도의 표현 역시 받아들여질 가능성이 있습니다. 디즈니가 영화용으로 몇시간이나 걸려 렌더링하고 있는 CG를 『VF3』에서는 모델 3를 사용해 리얼 타임으로 제공해 갑니다. 흡사 영화 속의 배우를 직접 조작하고 있는 듯한 감각 그것이 모델 3를 사용하면 현실화가 가능하게 됩니다"(세가 AM2연으로부터)

VF3 의 구체적인 변경점은 도대체 무엇인가?

새턴용 『VF3』에서는 액셀레이터가 필요?!

더욱 새로운 차원을 목표로 개발된 『VF3』. 새턴용을 전망하는 의미에서도 우선 아케이드용을 고찰해 보자. 『3』에서는 2명 등장하는 신 캐릭터에 대해서도 발표되어 있는 것은 아오이뿐. 또 한명은 어떤 개성을 갖고 있는 것일까?

"현단계에서는 뚱뚱한 일본인 남성이 후보로 올라와 있다는 것밖에 알 수 없습니다. 단 이것은 제프리 같은 근육질이 아니고 지방질 타입으로 비주얼로서는 '뚱뚱한 사람이 갖는 포동포동한 육감'을 어떻게 표현하는 가가 개발의 과제로 되어 있습니다. 더욱 비만인 몸을 이용한 공격 방법에는 어떤 것이 있을가?, 데미지는 어떻게 분산될 것인가? 라는 기존 게임 캐릭터에는 없었던 다양한 요소를 반영할 예정입니다. 단순히 뚱뚱한 것만을 살린 캐릭터는 절대 아닙니다"

모델 3의 CG 표현력이 지금까지의 상식을 뛰어넘는 미지의 캐릭터를 탄생시킬 것은 틀림없다. 외에도 『VF3』에서의 신 요소로서 지금까지는 단순한 필드였던 스테이지에 시간 경과에 따라 무언가의 변화를 일으키는 것도 생각할 수 있다고 하면 스테이지의 상황 변화에 따라 격투 방식을 바꿔가는 것도 추측할 수 있다. 『VF2』에서의 반성점에 입각해 『화이팅 바이퍼즈』 등의 요소도 받아들인 『VF3』는 AM2연의 집대성적 타이틀의 길로 가고 있다.

아케이드 VF3 의 퀄리티를 새턴으로 어느 정도 재현할 수 있을까?

도대체 이 정도의 내용을 어디까지 새턴으로 이식이 가능할 것인가?

"구체적인 이야기를 할 단계는 아니므로 뭐라고 말할 수는 없지만 어떤 형태를 취하든지 그 시점에서의 최대한의 노력을 해서 가능성을 추구할 것입니다"

모델 3와의 성능차를 생각하면 현실적으로는 새턴의 기능을 확장할 필요도 있는 것같지만 어쨌든 완벽한 이식을 지향한 자세는 변함이 없다. 또 과거의 실적에서 보면 아케이드용으로 등장에서 1년간이라는 단기간에서 이식도 불가능하지는 않을 것같다. 새턴용 『VF3』의 발매 타이밍과 성능차를 초월한 이식 완성도. 앞으로는 이 두가지 점에서 주목이 될 것이다. 그 점들이 새턴이 표준기로서의 자리에 군림하기 위한 키워드가 될 것이다.

『VF3』는 AM2연의 집대성적 작품!!

소닉 더 화이터즈

AM2연의 집대성적인 게임인 만큼 『화이팅 바이퍼즈』와 『소닉 더 화이터즈』 격투 게임의 요소도 『VF3』에 피드 백 된다. 『화이팅 바이퍼즈』의 쇼트 리플레이 기능과 철망으로 둘러싸인 스테이지가 『VF3』에 받아 들여질 가능성도.

화이팅 바이퍼즈

『VF3』로 본 궁극의 격투 컨셉트

대전 중에 무엇인가가 일어난다?!

눈이 쌓여 있어 움직임이 어렵다. 무엇인가가 일어날지도…

관절기를 구사하자

캐릭터의 관절이 증가함에 따라 관절기도 증가될 예정이다

신 캐릭터 한명 데뷔?

수수께끼의 신 캐릭터는 제프리적인 근육질은 아닌 것 같다.

영화 속에서 격투가 가능하다

왼손에 보이는 계단이 사용될 것같은 느낌도 드는데

흡사 영화의 등장 인물을 조작하고 있는 듯한 완성도로

창백한 얼굴을 보고!

잭키의 니 스트라이크

벽을 이용한 새로운 기술도?!

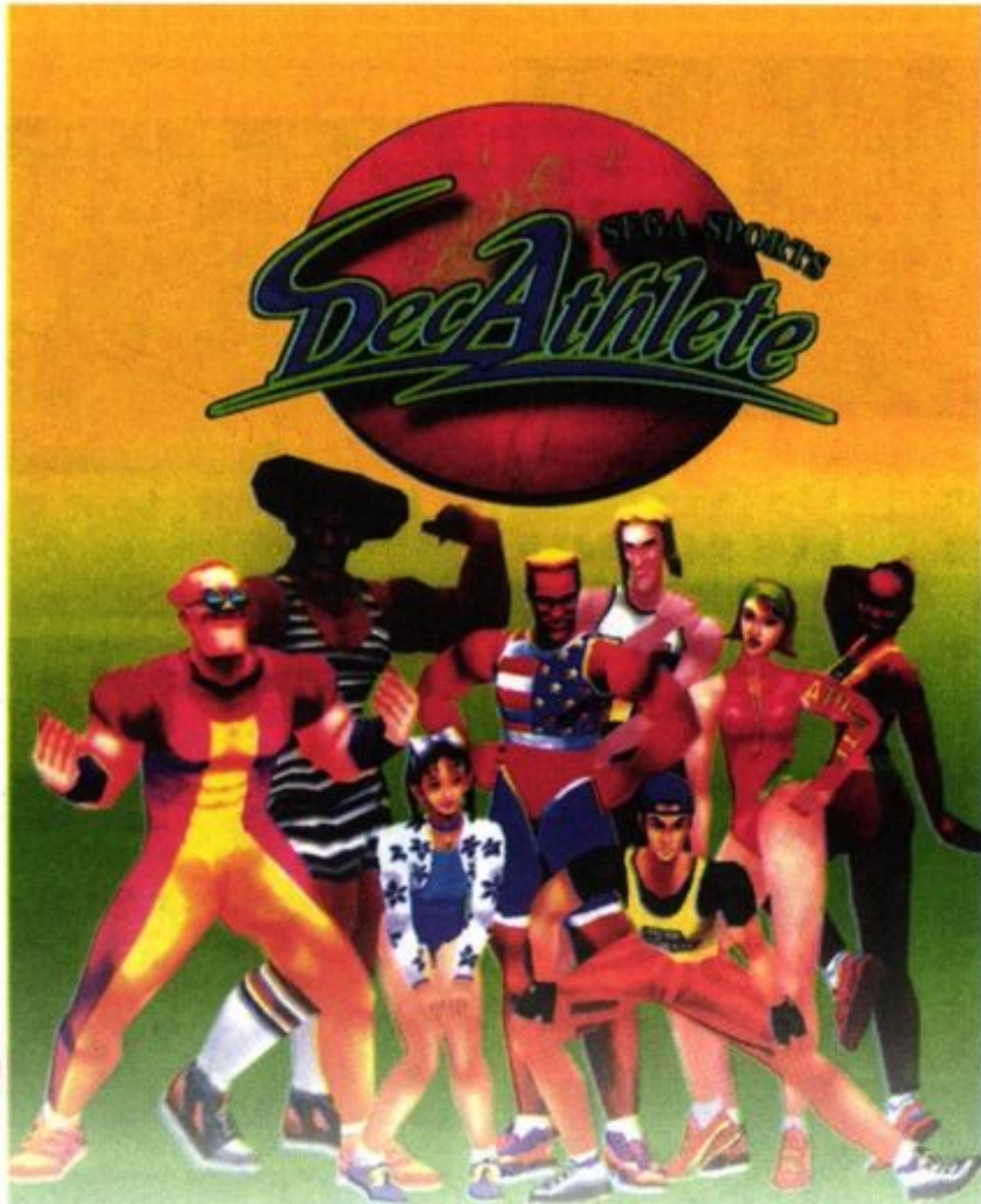
라우의 벽 던지기! 지형을 이용한 신 전법도 기대할 수 있다

라우의 스테이지는?

복장의 모양에 주목하자

중단 킥이라고 생각되는 차기를 전개하는 라우. 옷의 모양과 얼굴의 눈 시선에 주목하자

HYPER 올림픽 14년만에 3D로 컴백!!

데카슬리트

HYPER올림픽이 나온지 14년. 최신 스포츠 게임이 폴리곤이 되어 돌아왔다!!

연타와 타이밍이 승부! 한계를 뛰어넘어라!

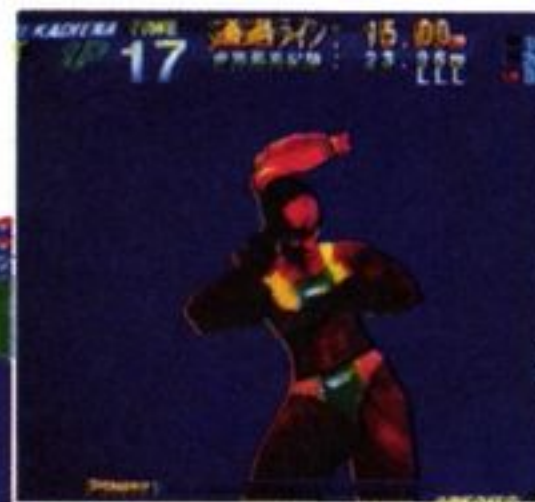
달리고 뛰며 던진다. 2일간에 걸쳐 뜨겁게 펼쳐지는 육상 10종경기 퍼레이드 '데카슬론'. 이 데카슬론을 기본으로 만들어진 것이 『데카슬리트』이다. 기본적인 조작은 레버와 버튼 두개를 구사하여 폴리곤의 선수들을 조종해 세계신기록을 갱신하는 것이 목표이다. 또한 이 게임에서 중요한 것은 경기에서 빠른 버튼 연타와 조작의 타이밍이다.

빠른 연타와 타이밍 구사하지 않으면 이 게임에서 승리할 수 없다

폴리곤 게임의 특징을 살린 효과

폴리곤 게임에서 당연시 된 시점 변환에 의해 각 경기가 TV중계되면서 다채로운 카메라 앵글으로 즐길 수 있는 것이 매력이다. 게다가 리플레이 시에는 파울판정 등이 확실하게 재현되므로 이의조차 제기할 수 없다. 또한 이 게임은 ST-V를 사용함으로서 새턴으로의 이식도 크게 기대된다.

다양한 시점에서 경기가 진행되는 모습을 볼 수 있다

경기의 진행결과가 리플레이로 확실하게 나오므로 어떠한 이의도 제기할 수 없다

경기종목 중의 하나인 포환던지기

새턴으로의 이식도 정식으로 결정-현재 제작중

현재 『데카슬리트』는 새턴으로의 이식이 결정되었으며 오리지날 제작진과 강력한 제작멤버가 결집하여 개발중이라고.

게다가 새턴나름대로의 모드도 첨가된다고 한다. 「데카슬론」모드나 「연습모드」등의 새로운 모드를 대폭적으로 파워 업하는 중이다. 또한 ST-V라는 보드를 이용함으로서 그래픽도 아케이드판 그대로 재현되므로 오락실에서 두들리는 것을 가정에서 두드리게 되므로 많은 운동이 될 것 같다. 그러나 연타가 특징인 이 게임에서 터보 연사장치 등은 사용되지 않게 할 예정에 있으므로 진짜 운동이 되는 게임이 될 것 같다.

이와 같은 그래픽이 새턴에서 그대로 재현된다

새로운 배틀 액션과 영화와 같은 연출로 건 슈터의 마음을 사로잡자!!

타임 크라이시스

각 스테이지 마지막에 존재하는 보스를 쓰러뜨리며 클리어를 해 가는 신 감각 건 슈팅 『타임 크라이시스』가 남코에서 새롭게 등장했다. 이 게임의 최대 특징인 페달을 밟아가면서 적과 맹렬한 교전을 펼치는 스릴감 넘치는 건 슈팅의 전모를 느낄 수 있을 것이다.

숨겨져 있는 포인트를 포착하자!!

『타임 크라이시스』에는 맞는 총알과 맞지 않는 총알이 존재한다. 랜덤 요소도 있는 것같지만 적의 색깔에 의해 명중률에도 차이가 있다. 적색의 적은 거의 100%, 청색의 적은 랜덤, 수류탄과 바주카, DANGER 표시의 공격도 100% 명중한다. 또 갈색 적은 청색보다 탄알을 적중하기 쉽고, 기관총은 더욱 높은 명중률을 갖는 것같다.

후반에는 한순간밖에 찬스가 없다

수류탄은 쏘아 떨어뜨릴 수도 있다

서서히 다가오는 라이프 박스

스테이지가 진행됨에 따라 라이프 상황이 까다롭게 되어간다. 그러나 이 게임은 라이프를 늘릴 수도 있다. 방법은 「40명의 적을 1발의 탄알도 빗나가지 않고 쓰러뜨리는 것」. 10명 정도를 실수하지 않고 쓰러뜨려 가면 타임 표시에 라이프 박스가 희미하게 떠오른다. 그대로 탄알을 빗나가지 않고 적을 계속 쓰러뜨리면 색은 서서히 진하게 되어가고 40명째를 쓰러뜨린 순간 라이프 게이지 안으로 빨려들어 간다.

타임 보너스를 놓치지 말자!!

이 게임은 타이틀 명 그대로 시간이 엄격하다. 따라서 가능한 한 타임을 계산해 주는 적을 놓치지 말자. 어느 특정 적을 일정조건 아래에서 쓰러뜨리면 남은 시간이 증가하지만 그렇게 쉽게 쏠 수 없다. 따라서 시간을 전반부에 벌어두는 것이 좋다.

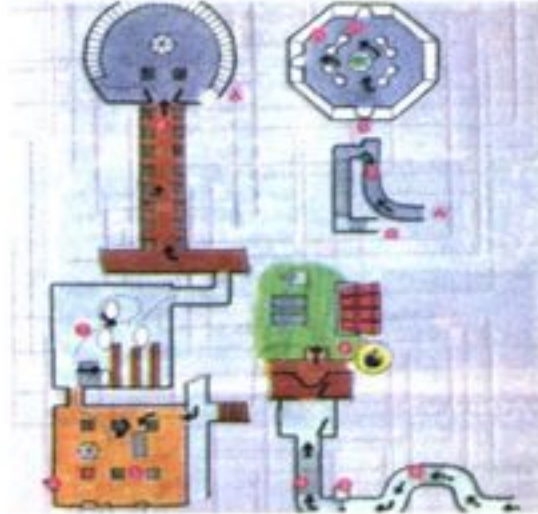
스타트 직후부터 노미스로 진행해 가면 이 지점에서 라이프 업. 타임 로스도 적은 이상적인 라이프 업이다

스테이지 1

보 스

여기는 패턴만 기억하면 간단. 달려오는 적은 3명 2명 3명, 그리고 1명으로 등장한다. 처음에는 중앙, 왼쪽, 오른쪽으로 노리고 다음에 등장한 때는 정중앙으로 쏘면 좋다. 그 뒤의 적의 움직임에는 2가지 패턴이 있고 바로 앞에 있는 2명의 왼쪽 혹은 오른쪽 뒤에서 보스가 등장한다.

스테이지 2

보 스

쉘드의 나이프는 굉장히 빠르다. 그러나 그만큼 통과하는 것도 빠르므로 쏘고 즉시 리로드하면 문제는 없다. 기본 전술은 쏘고 즉시 숨으면 OK!! 이번에 등장하는 보스를 쓰러뜨리는 데에 약간 고전을 면치 못할 것이다.

스테이지 3

라스트 보스

이번에 등장하는 라스트 보스의 공략법도 역시 쏘고 재빨리 숨는 작전. 마지막 장면에서는 연막탄을 던진 후 아생 개가 뛰어 들어온다. 우선은 연막탄을 던지고 뛰어 들어오는 것을 기다려 노리자.

귀여운 캐릭터들의 향연이 드디어 시작됐다!!

소닉 더 화이터즈

속속 3D CG 폴리곤 대전 격투 게임을 플레이어에게 소개하는 세가. 그 세가의 마스코트 캐릭터인 소닉을 모티브로 한 아케이드용 대전 격투 게임이 새롭게 등장했다. 그 이름도 『소닉 더 화이터즈』이다.

게임 시스템은?!

이 게임은 모델 2보드로 8방향 레버 & P, K, G버튼을 주요 사양으로 한다. 우선 사용 가능한 캐릭터는 주인공 소닉을 포함한 8명. 소닉은 친숙한 앞 구르기계 공격을, 테일즈는 꼬리를 이용하는 등 각각의 특징을 살린 공격 타입으로 분류할 수 있다. 또 팽은 챙이 넓은 모자에 연발 권총이라는 어쩐지 서부 건맨의 모습을 보이며 장풍계를 사용한다. 또한 화면 사진을 보면 곳곳에 링(코인?!)같은 것을 볼 수 있다. 스테이지 사진을 보면 상하좌우 펜스로 둘러싸인 우주 스테이지와 『FV』풍의 로프 형식의 스테이지 등 다양하게 준비되어 있다. 흡사 『FV』같이 벽을 이용한 공격 등을 기대할 수 있을지도 . 특히 이번 게임은 방어계가 특이하여 가드 버튼이 아닌 배리어 즉 보호막을 사용한다.

모두 5번의 보호막을 사용할 수 있다. 한번 사용할 때 1초 내지 3초 동안의 시간이 생긴다. 하지만 보호막을 쓰더라도 막을 수 없는 공격이 있다.

그 다음으로 바뀐 것은 다운 공격이 통상 공격과 같이 쓰일 수 있다는 것이다.

그리고 같은 캐릭터를 고를 때에 출현하는 모습이 인상적이다. 꼭 사람과 그림자를 떼어놓는 듯한 모습이다.

개성적인 고유기를 캐릭터별로 해설한다!!

소닉

이 게임의 주인공 소닉은 공수 모두 밸런스를 취한 캐릭터이다.

소닉의 전투 방법은 슈퍼 러쉬와 바레이트스를 메인으로 하는 것이 좋을 것이다. 단 슈퍼 러쉬는 5발 모두 연속기가 아니고 도중에 가드와 회피되는 경우가 다소 있다.

● 펀치 기술			
스핀 어택	↓P	바레이트스	↘P
가위 펀치	→P	스파이럴 스핀	↓↓P
슈퍼 러쉬	PPPPP	러쉬 스핀	PPPPP↓P
토스&어택	↘P ↑P	빙빙 펀치	←↙↓↘→P
펀치 킥	PK		
● 킥 기술			
트리플 킥	KKK	트리플 사이드 킥	↘KKK
레그 스로우	↙K	말발굽 킥	→→K
● 벽 기술			
스핀 로켓트 미사일	벽을 등지고 ←K		
● 접근 기술			
발 밟기	↓↓ K+B	눈 돌리기 스핀	→←→P
무기 줍기	↓P+B(일부 캐릭터에게만)		
● 이동 기술			
대쉬 스핀	달려서 P	드롭 킥	달려서 K
돌아 보기	↓P+K		
● 회피 기술			
피하기 스핀	피하기 입력 후 P		
피하기 하이 킥	피하기 입력 후 K		
피하기 스핀 다이빙	피하기 입력 후 ↑ P		
피하기 피하기 스핀	피하기 2회 입력 후 P		
피하기 피하기 하이 킥	피하기 2회 입력 후 K		
피하기 피하기 스핀 다이빙	피하기 2회 입력 후 ↑P		
헤드 스핑	상대 근처에서 P+G		
스핀 다이빙	↑P		

스핀 다이빙

몸을 회전하여 포물선을 그리면서 떠올라 다운 OR 통상 공격을 한다

P,K콤보

상대를 펀치로 히트시킨 뒤 킥으로 뛰운다. 릴리즈가 짧은 것이 특징이다

가위 펀치

양손을 크게 펼쳐 상대를 향해 공격한다. 특히 상대가 배리어를 친 상태라도 가드할 수 없는 것이 큰 특징이고 그만큼 사용시간이 길다. 모기 신세가 불쌍한 팡!

테일즈

테일즈는 육탄 공격계의 필살기가 많고 기동력이 뛰어나다. 그러나 실제 프로펠라 대쉬는 피하기로 간단히 회피되어 버리므로 프로펠라 대쉬L, R을 구사하는 것이 중요하다. 외에 딱딱 콤보가 3발 전부 연속기로 되어 있으므로 자주 사용할 수 있다. 리치가 길고 말발굽 킥을 자유자재로 사용하나 테일즈만의 공격기가 없는 것을 커버하자

● 펀치 기술			
딱딱 콤보	PPP	스핀 어택	↓P
가위 펀치	→P	빙빙 펀치	↘P
딱딱 펀치	←↙↓↘→	P펀치 킥	PK
● 킥 기술			
트리플 킥	KKK	빙빙 킥	↘KKK
말발굽 킥	→→K		
● 벽 기술			
로케트 미사일	벽을 등지고 ←K		
● 접근 기술			
비행기 던지기	←→P+B	발 밟기	↓↓ K+B
무기 줍기	↓P+B(일부 캐릭터에게만)		
● 이동 기술			
들이받기	달려서 P	말발굽 킥	달려서 K
돌아보기	↓ P+K		
● 회피기 기술			
피하기 펀치		피하기 입력 후 P	
피하기 하이 킥		피하기 입력 후 K	
피하기 스핀 다이빙		피하기 입력 후 ↑P	
피하기 피하기 펀치		피하기 2회 입력 후 P	
피하기 피하기 하이 킥		피하기 2회 입력 후 K	
피하기 피하기 스핀 다이빙		피하기 2회 입력 후 ↑ P	
● 특수기			
프로펠라 대쉬	P+K	프로펠라 대쉬 L /P+KP	
프로펠라 대쉬 R	P+KK		

훈즈케 다이빙

다운 혹은 통상 공격으로 포물선을 그리며 뛰어 적을 밟는다. 발이 커졌다. 저 발에 밟히면?

P,K콤보

소닉과 마찬가지로 펀치 공격후 킥으로 상대를 공격

가위 펀치

마치 헬리콥터를 연상케 하는 공격으로 2개의 꼬리를 회전시켜 몸을 띄운 다음 적을 향해 대시. 이때 방향을 조정할 수 있을 것같기도…

에스피오

에스피오의 강력함은 톱 레벨의 리치를 자랑하는 긴 혀 공격에 있다. 그밖에도 에스피오 스핀과 에스피오 촙 등 사용할 수 있는 기술이 많은 것이 에스피오의 강력함이다. 그러나 띄우기 기술이 적은 단점도 있으므로 역시 긴 혀 공격을 공격의 주체로 하는 것이 좋을 것 같다.

● 펀치 기술			
더블 슬랩 어퍼	PPP	혀 펀치	→P
에스피오 스핀	↓P	에스피오 촙	↘P
머리찌르기	→→P	파고들기 촙	↘↘PP
긴 혀 공격	←↙↓↘→P	슬랩 킥	PK
● 킥 기술			
트리플 킥	KKK	트리플 사이드 킥	↘KKK
말발굽 킥	→→K		
● 벽 기술			
로케트 미사일	벽을 등지고 ←K		
● 접근 기술			
혀 던지기	→←P+B		
혀 던지기 콤보	→← P+B ←←P+B		
발 밟기	↓↓ K+B		
무기 줍기	↓P+B(일부 상대에게만)		
● 이동 기술			
대쉬 혀	달려서 P	드롭 킥	달려서 K
● 피하기 기술			
피하기 혀 펀치		피하기 입력 후 P	
피하기 하이 킥		피하기 입력 후 K	
피하기 바디 다이빙		피하기 입력 후 ↑P	
피하기 피하기 혀 펀치		피하기 2회 입력 후 P	
피하기 피하기 하이 킥		피하기 2회 입력 후 K	
피하기 피하기 바디 다이빙		피하기 2회 입력 후 ↑ P	

에스피오 스핀

공중에서 몸을 옆으로 회전시켜 상대를 공격. 상대가 같이 공격을 해도 7:3정도로 승률이 높다

긴 혀 공격

몸을 뒤로 제쳤다가 혀를 내밀어 마치 벌레를 잡듯 공격한다. 상대가 링에 가까이 있을 때 사용하면 OK!

아케이드

너클즈

소닉이 필적할 정도의 성능을 자랑하는 너클즈. 이 캐릭터도 공수의 밸런스가 좋아 어떤 캐릭터를 상대로도 평균 내지 그 이상으로 격투를 한다. 원 투 어퍼 커트의 성능은 그다지 좋지 않지만 단발 어퍼 커트는 띄우기 기술로서 충분히 강하고 스핀 어택도 있다. 게다가 테일즈의 프로펠라 대쉬같은 너클 글라이더라는 기술까지 갖고 있다.

● 펀치 기술			
원투 어퍼 커트	PPP	스핀 어택	↓P
가위 펀치	→P	어퍼 커트	↗↘P
머리 찌르기	→→P	라이징 어퍼	↘↘P
빙빙 어퍼	←↙↓↘→P	펀치 킥	PK
● 킥 기술			
트리플 킥	KKK	트리플 사이드 킥	↘KKK
말발굽 킥	→→K		
● 벽 기술			
로케트 미사일	벽을 등지고 ←P		
● 접근 기술			
너클 스페셜	P+BPP	발 밟기	↓↓ K+B
무기 줍기	↓P+B(일부 캐릭터에서만)		
● 이동 기술			
들이 박기	달려서 P	드롭 킥	달려서 K
● 피하기 기술			
피하기 펀치	피하기 입력 후 P		
피하기 하이 킥	피하기 입력 후 K		
피하기 바디 다이빙	피하기 입력 후 ↑P		
피하기 피하기 펀치	피하기 2회 입력 후 P		
피하기 피하기 하이 킥	피하기 2회 입력 후 K		
피하기 피하기 바디 다이빙	피하기 2회 입력 ↑ P		
● 특수기			
너클 글라이더	P+K		

너클 글라이더

마치 글라이더를 연상케 하는 기술로 몸을 공중에 띄어 적을 향해 대쉬한다. 슈퍼맨~

원 투 커트

가위 펀치

역시 소닉과 마찬가지 공격을 사용한다

에이미

에이미는 단발기술이 강하므로 이것을 주로 활용하여 싸운다. 매직컬 해머는 나오는 속도가 빠르며 맞으면 상대를 작게 만들어 버리는 것이 가능하다. 스핀 해머는 얼핏보면 판정이 넓게 적용되는 것처럼 보이지만 실제로는 제일 처음에 해머를 휘두르는 순간의 판정만이 넓으며 회전중에는 반격당하기 아주 쉬우므로 주의. 해머 던지기는 견제용으로 사용하다면 나름대로 쓸만한 기술이지만 진가를 발휘하는 것은 하이퍼 모드일 때의 초연사이다.

● 펀치 기술			
트리플 해머	PPP	콤보 해머 다이빙	PPP↑P
매직컬 해머	↓P	스핀 해머	→6P
해머 어퍼	↘P	콤보 해머 스핀	↘P →P
해머 던지기	↓↘→P	머리 위 주의	↑↓P
헤드 슬라이딩	→→P		
● 킥 기술			
트리플 킥	KKK	빙글빙글 킥	↘KKK
히프 어택	→→K	말발굽 킥	K+B
● 벽 기술			
로케트 미사일	벽을 등지고 4K		
● 접근 기술			
발밟기	↓↓K+B		
무기집기	↓P+B(일부의 상대에게만)		
● 이동 기술			
헤드 슬라이딩	달리면서 P	히프 어택	달리면서 K
● 피하기 기술			
피하기 해머	피하기 입력후 P		
피하기 하이 킥	피하기 입력후 K		
피하기 해머 다이빙	피하기 입력 후 ↑P		
피하기 피하기 펀치	피하기 2회 입력 후 P		
피하기 피하기 하이 킥	피하기 2회 입력 후 K		
피하기 피하기 해머 다이브	피하기 2회 입력 후 ↑P		

히프 어택

엉덩이를 앞세워 상대를 향해 대쉬

말발굽 킥

상대의 머리를 타면서 밟고 반대쪽으로 이동. 링을 등지고 있을 때 회피 공격으로 사용하면 좋을 것같다

해머 다이빙

포물선을 그리며 뛰어 상대를 향해 퐁 망치 공격. 역시 다운 혹은 통상 공격이 가능

트리플 해머 어택

한손으로 상대를 2번 친 뒤 마지막은 두손으로 내려 찍는다. 팡이 이번에는 두더지 신세를 면치 못하는구나!!

빈

폭탄마 빈. 폭탄 3개던지기 등 철벽의 방어를 자랑하지만, 실은 자신의 폭탄으로 손상을 입는 바보같은 캐릭터이기도 하다. 어쨌든 폭탄을 마구 던지고 있으면 나름대로 강력하지만 실제로는 접근전에 강하다. 딱따구리 어택은 5발 전부가 연속기로 이어지고 빙글빙글 어퍼도 상대를 띄워올리는 기술로서 충분히 강하다. 게다가 빙글빙글 어퍼 폭탄 던지기로 이어서 사용하는 것도 가능하다. 가능하거나 불가능한 것이 없는 올 마이티 캐릭터이다.

기술	커맨드	기술	커맨드
● 펀치기술			
딱따구리 어택	PPPPP	딱따구리 스트레이트	PPPP→P
빙글빙글 스트레이트	→P	빙글빙글 스트레이트 폭탄 던지기	→PP
빙글빙글 어퍼	↘P	빙글빙글 어퍼 폭탄 던지기	↘PP
폭탄 3개 던지기	→→P	폭탄 던지기	↓P

기술	커맨드	기술	커맨드	기술	커맨드
● 킥 기술					
트리플 킥	KKK	트리플 사이드 킥	↘KKK	폭탄 슛	→K

기술	커맨드	기술	커맨드
● 벽 기술			
로케트 미사일	벽을 등에 지고 ←K		
● 접근기술			
맹열 어택	←→P+B	발밟기	↓↓K+B
무기줍기	↓P+B(일부의 상대에게만)		
● 이동 기술			
대쉬 부리공격	달리면서 P	말발굽 킥	달리면서 K
● 피하기 기술			
피하기 부리공격	피하기 입력 후 P	피하기 하이 킥	피하기 입력 후 K
피하기 부리공격	다이빙 피하기 입력 후 ↑P	피하기 피하기 부리공격	피하기 2회 입력 후 P
피하기 피하기 하이 킥	피하기 2회 입력 후 K	피하기 피하기 부리 공격 다이빙	피하기 2회 입력 후 ↑P

빙빙 어퍼

손을 회전시킨 후 상대를 위로 쳐 올린다. 사용시간이 길다

말발굽 킥

상대를 주둥이로 몇차례 공격 한 뒤 마지막으로 펀치 어택

폭탄3개 던지기/→→P

다운 혹은 통상 공격이 가능하다. 상대 주위에 표적이 생기면서 폭탄이 떨어진다. 이때 폭탄 파편이 튈 때는 자신에게도 데미지가 주어진다

폭탄 슈트

축구공을 차듯 폭탄을 상대를 향해 찬다. 대망의 2002년 월드컵은 한국에서…

팡

코르크 철포가 무기이[illegible] 대중 길이는 전캐릭터 중에서 가장 길다. 3연속 코르크와 래빗 스나이프는 상황에 따라 분류하여 쓸 필요가 있다. 공중 콤보를 넣을 경우에는 기술이 나오는 것이 빠른 3연 코르크 쪽이 좋다. 밸리토스에서 발생하는 쳐올려 날뛰는 철포는 큰 데미지를 주지는 못하지만 안정도가 높고 밸리토스로 뜨여진 상대를 거의 확실하게 때린다.

그외에도 꼬리 어택의 범위가 길다는 것도 놓칠 수 없다. 몰아붙이거나 견제하는 데에 효율적으로 쓰일 것 같다.

기술	커맨드	기술	커맨드	기술	커맨드
● 펀치 기술					
3연속 코르크	PPP	래빗 스나이프	→PPPPPP	날뛰는 철포 대쉬	PPP→P
서브마린 스나이프	→→P	밸리 토스	↘P	쳐올려 날뛰는 철포	↘PP
슈퍼 코르크	←→→P	날뛰는 철포	←↙↓↘→P		
● 킥 기술					
트리플 킥	KKK	스프링 킥	→→K	꼬리 어택	K+B꼬리
콤보	K+BKK	꼬리 다운공격	↓K(상대 다운시)		
● 벽 기술					
로케트 미사일	벽을 등지고 ←K				
● 접근 기술					
꼬리던지기	→←K+B	발밟기	↓↓K+B		
무기줍기	↓P+B(일부의 상대에게만)				
● 이동 기술					
들이받기	달리면서 P	말발굽 킥	달리면서 K		
● 피하기 기술					
피하기 스나이프	피하기 입력 후 P	피하기 하이 킥	피하기 입력 후 K		
피하기 바디 다이빙	피하기 입력 후 ↑P	피하기 피하기 스나이프	피하기 2회 입력 후 P		
피하기 피하기 하이 킥	피하기 2회 입력 후 K	피하기 피하기 바디 다이빙	피하기 2회 입력 후 ↑P		

래빗 스나이브

1발에서부터 5발 까지 펀치 버튼을 누르는 만큼 총알을 발사할 수 있다. 이때 상대가 앉거나 ↑P, 혹은 ↑K로 공격하면 반격당하기 쉬우니 자주 사용은 금물

스프링 킥

뒤로 빠졌다가 앞으로 발을 모아 스프링처럼 상대를 향해 튀어나간다. 상대의 허점을 이용하여 사용하면 좋을 듯하다

바크

이동 속도는 최고로 느리지만 공격력은 최강인 바크. 얼마나 상대에게 가까이 접근하는가 승부를 좌우한다고 할 수 있다. 상대가 단발기술로 견제해 오는 경우에는 배리어걷기로 강인하게 쳐들어간다. 단 너무 많이 안으로 쳐들어가면 위험하다는 것을 숙지해 두기 바란다. 3회 가위펀치는 상대가 앉아있으면 맞지 않으므로 주의하기를. 내리치며 쾅!을 맞으면 상대를 작게 만들 수 있다.

그외에도 가드↘어택이라는 기술이 있지만 어퍼계열의 기술에게는 전부 당하므로 조심할 것.

기술	커맨드	기술	커맨드
● 펀치 기술			
원 투 던지기	PP(적 가까이)P		
원 투 캐논	PP↓P	로우 훅	→PP
파크 엘보 콤보	←→PP	3회 가위펀치	→PPP
바크 어퍼	↘P	내리치며 쾅!	↓PP
시트 펀치	↘↘P가드↘	어택	←P
● 접근 기술			
잡아서 쾅쾅	↓↓P+B	삐꺽삐꺽	←→←P+B
머리던지기	→↓P+B	자이언트 스윙	←↙↓↘→P+B
바크 스트라이크	↘↘P+B		
● 이동 기술			
배리어 걷기	→→P+K+B(바리어가 있을 때)		
들이받기	달리면서 P	드롭 킥	달리면서 K
● 피하기 기술			
피하기 펀치	피하기 입력 후 P		
피하기 차기	피하기 입력 후 K		
피하기 뛰어들기	피하기 입력 후 ↑P		
피하기 피하기 펀치	피하기 2회 입력 후 P		
피하기 피하기 차기	피하기 2회 입력 후 K		
피하기 피하기 뛰어들기	피하기 2회 입력후 ↑P		

부셔버리는 건

먼저 펀치로 상대의 머리를 히트시킨 뒤 몸을 숙여서 상대의 다리를 향해 무차별 공격. 한번에 상단과 하단을 공격할 수 있다

펀치 다이빙

철권의 킹 공격과 흡사한 공격으로 다운 혹은 통상 공격이 가능하다

여성 화이터 삼순이가 공략하는 화이팅 바이퍼즈 (제2회)

지난 호에 이어 변함없이 무서운 여성 화이터 삼순이가 직접 공략하는 『화이팅 바이퍼즈』. 삼순이의 트레이드 마크인 삼맨의 무패에 가까운 연속 행진의 비밀이 바로 이곳에 숨겨져 있다. 삼순이의 무패 행진을 막고 싶은 자존심있는 화이터라면 누구라도 한번 눈여겨 보고 삼순이의 행진에 브레이크를 걸어 볼만도…

벽 쪽에서의 추격기로서 중요한 발칸 비트와 중하단으로 강력한 발기술을 갖는 그레이스. 다채로운 던지기 기술을 혼합한 전투 방법이 굉장히 아름답고 강력한 캐릭터이다.

기술명	커맨드	속성	데미지	발생 지속	경화	참고
● 상단 공격계						
싱글 비트	P	상단 공격	12	9-1	20	
듀얼 비트	PP	상상단 공격	12+8	9-1	18	
비트 하이 킥	PK	상상단 공격	12+20	9-1	26	
비트 로우 스핀	P ↓ K	상하단 공격	12+20	9-1	33	▼
비트 턴 레그	PKKK	상상단 공격	12+20+20	9-1	28	▼
올 저브	PPP	상상 던지기 기술	12+8+30	9-1	130	
실패시		상상단 공격	12+8+4	9-1	17	
트리플 비트	PPP	상상상단 공격	12+8+8	9-1	17	
비트 블럭 바스터	→ +PPK	상상중단 공격	12+8+25	9-1	43	▼ ※
쿼드 비트	PPPP	상상상상단 공격	12+8+8+8	9-1	18	
발칸 비트	PPPPP	상상상상상단 공격	12+8+8+8+8	9-1	17	
크로스 킥	K	상단 공격	20	13-3	28	
크로스 브레이드	K+G ↘ +K	상중단 공격	20+25	15-2	31	
크로스 브레이드 라운치	K+G ↘ +KK	상중상중단 공격	20+25+30	15-2	28	▼ ▲
크로스 스텝	K+GK	상상단 공격	20+21	13-3	20	
크로스 스텝 라운치	K+GKK	상상중단 공격	20+21+35	13-3	26	▼
아이스 레그	K	상단 공격	30	12-4	12	
레그 비트	KP	상상단 공격	30+12	12-4	28	
턴 레그	KK	상상단 공격	30+15	12-4	28	
발칸 레그	KKK	상상상단 공격	30+15+30	12-4	28	▼
● 중단 공격계						
블랙 아이스	PK	중단 공격	28	6-2	32	☆
블록 슬랩	← +P	가드&어택	30	28-3	39	▼ ※
디프 슬랩	→ → +P	중단 공격	35	8-3	29	
캐멀 킥	↘ +K	중단 공격	26	15-2	31	
캐멀 스핀	↘ +KK	중중단 공격	26+20	15-2	26	
캐멀 스핀 커터	↘ +KKK	중중중단 공격	26+20+22	15-2	30	
롱 액시스	→ +K+G	중단 공격	35	15-1	30	
롱 액시스 턴	→ +K+GK	중중단 공격	35+38	15-1	31	▼
블록 바스터	← +K	가드&어택	25	25-2	43	▼ ※
가드&어택 되받아 돌리기	← +K ← +K	가드&어택	30	25-2	43	▼ ※
브레이드 슬래시	↑ +G ↓ +K	중단 공격	49	18-3	30	☆
레그 라운치	↘ ↘ +K	중단 공격	35	16-4	26	▼
● 하단 공격						
시트 비트	↓+P	하단 공격	15	10-1	16	
시트 비트 스핀	↓+PK	하하단 공격	15+20	13-1	33	▼
시트 캐멀	↓+K	하단 공격	23	19-1	25	
시트 스핀	↓+K+G	하단 공격	20	17-6	33	▼
시프 스핀2	↓+K+GK	하하단 공격	20+20	17-6	35	▼
시트 스핀3	↓+K+GKK	하하하단 공격	20+20+13	17-6	35	▼
시트 스핀4	↓+K+GKKK	하하하하단 공격	20+20+13+20	17-6	35	▼
시프 스핀5	↓+K+GKKKK	하하하하하단 공격	20+20+13+20+13	17-6	35	▼
● 던지기계 기술						
스크래치 하트	P+G	상단 던지기계	50		72	
올 스로우	P+G	상단 던지기계	0		84	
백 스플렉스	P+G	배후 던지기계	80		191	
택 핸드 월 크래시	P+G	상단 던지기계	0		76	
프랑켄 슈타이너	↓+P+K+G	특수 던지기계	36		110	
아이스 네메시스	→ ←+P+K+G	상단 던지기계	55		123	
숄더 스로우	↓ ←+P+G	상단 던지기계	50		75	
던지기 실패 포즈			5	15-1	34	
● 다운공격						
스마트 타입	↑ +P	다운 공격	50	40-1	61	
실패시				40-1	61	
스마트 킥	↓ +K	다운 공격	15	19-1	49	
● 소점프 공격						
너클 해머	↑ +P(점프 동시)	중단 공격	30	28-3	10	▼
섬머솔트 킥	↖+K(점프 동시)	중단 공격	50	10-4	50	▼ ☆
코인	↑ +K(점프 동시)	중단 공격	30	24-4	26	▼ ☆
홉핑 킥	↑K	중단 공격	30	9-2	27	▼
브레이드 커터	↑ ↓ +K(착지 시)	하단 공격	30	10-2	26	▼
● 대점프 공격						
너클 해머	↑ +P(점프 동시)	중단 공격	50	50-5	24	▼
너클 해머	↑ P	중단 공격	30	28-3	10	▼
프론트 점프 토우	↗+K(점프 동시)	중단 공격	30	4-5	55	▼
점프 토우	↑ +K(점프 동시)	중단 공격	26	9-2	57	▼
에어 롤링 소배트	↑ K	중단 공격	45	15-1	29	▼
프론트 토우	↑ K(착지 시)	중단 공격	30	8-3	19	☆
프론트 에어 킥	↑ → +K	중단 공격	40	12-4	53	▼ ☆
에어 타입	↑ ↓ +K	중단 공격	40	15-2	23	▼
플레어 킥	↑ ↓ +K	중단 공격	30	15-2	13	☆
백 에어 킥	↑ ← +K	중단 공격	40	12-4	43	▼ ☆
● 배후 공격						
턴 비트	P	상단 공격	18	13-1	6	
턴 킥	K	중단 공격	38	12-2	30	▼
스핀 킥 턴	↑ +K	중단 공격	30	15-1	29	▼
로우 스핀 킥 턴	↓ +K	하단 공격	28	12-2	30	
로우 턴 비트	↓ +P	하단 공격	18	13-1	14	
턴 더블 비트	PP	상상단 공격	18+12	13-1 20		
● 대쉬 공격						
런닝 비트	P	중단 공격	65	13-1	36	▼
런닝 태클	P+G	중단 공격	40	16-6	23	▼※ ☆
대쉬 브레이드	K	중단 공격	40	15-2	31	▼
대쉬 코인	K+G	중단 공격	40	26-5	29	▼ ☆
섬머솔트 킥	↖ +K	중단 공격	50	10-4	50	▼ ☆
슬라이딩 킥	↓ +K	하단 공격	40	18-3	29	▼ ※

피키

재빠른 움직임과 다수의 트릭 기술을 사용해 상대를 우롱하는 듯한 전투 방법이 피키의 특징. 다채로운 콤비네이션 기술과 강력한 던지기 기술을 효과적으로 조합하는 것이 키 포인트!!

기술명	커맨드	속성	데미지	발생 지속	경화	참고
● 상단 공격계						
보드 펀치	P	상단 공격	18	13-1	12	
더블 보드 펀치	PP	상상단 공격	18+18	13-1	24	
펀치 코인	PK	상중단 공격	18+40	13-1	29	▼
콤보 테이블 킥	P↓K	상하단 공격	18+25	13-1	30	
보드 배시	PPP	상중중단 공격	18+18+25	13-1	41	
윌 스쿼시	PPP	상중 던지기	18+18+30	13-1	130	
실패시		상중상단 공격	18+18+4	13-1	17	
원 투 코인	PPK	상중중단 공격	18+18+40	13-1	29	▼
원 투 어퍼	PP→P	상중중단 공격	18+18+30	13-1	30	▼
원 투 니	PP→K	상중중단 공격	18+18+20	13-1	32	
원 투 킥	PP→K	상중중단 공격	18+18+24	13-1	31	
콤보 스키핑 니	PP→KK	상중중중단 공격	18+18+24	13-1	34	▼
콤보 토우 & 하이 킥	PP↓KK	상중중상단 공격	18+18+24+16	13-1	30	
하이 스핑 킥	↓↘→+K	상단 공격	60	12-3	39	▼☆
● 중단 공격계						
홉핑 니	K+G	중단 공격	30	15-2	23	▼
니 & 하이 스핀	KK	중상단 공격	20+20	8-2	30	
어퍼	↘P	중단 공격	33	15-2	26	▲▼
오버 헤드 배시	↖↘+P	중단 공격	40	17-2	41	▼
보드 슬랩	←→→+P	중단 공격	40	17-1	32	▼※
어퍼 미들 스핀	↘+P→+K	중중단 공격	33+26	15-2	30	
어퍼 하이 스핀	↘+PK	중상단 공격	33+20	15-2	30	▼
스탠딩 니	K	중단 공격	20	8-2	20	
미들 스핀 킥	↘+K	중단 공격	26	14-3	30	
로케트 미사일	벽에 등을 향해 ↗+K	중단 공격	39	40-10	26	▼
스텝 니	→+K	중단 공격	20	10-2	20	
블록 니	←+K	가드 & 어택	22	26-2	42	▼※
가드 & 어택 되받아 돌리기	←+K←+K	가드 & 어택	28	26-2	42	▼※
빌드 롬2	↑+G↓+K	중중단 공격	20+30	12-2	24	
토우 킥	↓+K	중단 공격	24	13-2	31	
토우&하이 킥	↓+KK	중상단 공격	24+16	13-2	30	
빌드 롬	↓+KK+G	중중단 공격	24+30	13-2	24	
스키핑 니	↓→+K+G	중단 공격	34	14-4	34	▼
블록 어퍼	←+P	가드 & 어택	20	24-2	44	▼※
● 하단 공격계						
로우 펀치	↓+P	하단 공격	15	10-1	16	
로우 펀치 테이블 킥	↓+PK	하하단 공격	15+25	10-1	30	
테이블 킥	↓+K	하단 공격	25	15-1	30	
● 던지기계 기술						
윌 래시	P+G	상단 던지기계	30		104	
윌 스로우	P+G	상단 던지기계	0		92	
백 스플렉스	P+G	상단 던지기계	80		191	
더그 핸드 윌 크러시	P+G	상단 던지기계	0		76	
플라잉 헤드 시저스	↓+P+K+G	특수 던지기계	36		134	
실패시			20	34-6	70	▼
폭스 스로우 킥	↓+P+K+G←+K	상단 던지기계	0+30		97	
폭스 스로우	↓+P+K+G	상단 던지기계	0		60	
에어 그러브	←+P+K+G	공중 던지기계	50		134	
헤드 엔드 더블 니	←→+K(적이 벽에 있을 때)	상단 던지기계	30		183	
오버 헤드 캐논	←→+P+G	상단 던지기계	30		97	
던지기 실패 포즈		상단 던지기계	5	15-1	34	
● 다운 공격						
플라잉 돌핀 어택	↑+P	다운 공격	50	36-1	64	
실패시				36-1	123	
몰 배시	↓+P	다운 공격	26	18-2	50	
풋 스템프	↓+K	다운 공격	20	27-1	35	
더블 스템프	↓+KK	다운 공격	20+5	27-2	42	
트리플 스템프	↓+KKK	다운 공격	20+5+5	27-2	42	
● 소점프 공격						
토인	↑+K	중단 공격	30	24-4	26	▼☆
홉핑 킥	↑K	중단 공격	30	9-2	27	▼
로우 커트 킥	↓↑↓+K	하단 공격	30	10-2	29	▼
● 대점프 공격						
점프 해머	↑+P(점프 동시)	중단 공격	60	50-5	24	▼
홉핑 해머	↑P	중단 공격	43	28-3	19	▼
점프 토우	↑+K(점프 동시)	중단 공격	26	9-2	57	▼
에어 롤링 소배트	↑K	중단 공격	45	15-1	29	▼
플레어 토우	↑K(착지 시)	중단 공격	30	8-3	19	☆
프론트 에어 킥	↑→+K	중단 공격	40	12-4	53	▼☆
플레어 킥	↑↓+K(착지 시)	중단 공격	30	15-2	13	☆
백 에어 킥	↑←+K	중단 공격	40	12-4	43	▼☆
프론트 점프 토우	↑→+K(점프 동시)	중다 다공격	30	4-5	55	▼
해치	↑←+K	중단 공격	28	9-15	15	
월 클라임	(벽 접촉시)↑+P					
월 다이빙	(벽을 올라갈 때)↑+P	다운 공격	60	39-1	40\60	※
● 배후 공격						
턴 펀치	P	상단 공격	18	13-1	6	
턴 킥	K	중단 공격	38	12-2	30	
스핀 킥 턴	↑+K	중단 공격	30	15-1	29	▼
로우 스핀 킥 턴	↓+K	하단 공격	28	12-2	30	▼
턴 더블 펀치	PP	상상단 공격	18+12	13-2	20	
● 대쉬 공격						
런닝 보드 슬랩	P	중단 공격	35	17-1	32	
대쉬 에어	P+K+G	중단 공격	40	26-5	29	▼※
런닝 니	K	중단 공격	40	13-5	22	
슬라이딩 킥	↓+K	하단 공격	40	18-3	29	▼
플립 킥	슬라이딩 후, K	하중단 공격	40+41	18-3	30	▼※
플립 킥	대시 에어 후, K	하중단 공격	40+41	26-5	30	▼
플립 로우 킥	슬라이딩 후, ↓+K↓+K	하하단 공격	40+28	18-3	30	▼
플립 로우 킥	대시 에어 후, P+K+G↓+K	중하단 공격	40+28	26-5	30	

아케이드

상, 중, 하단으로의 변화무쌍한 차기 기술의 콤비네이션을 갖는 토키오. 올리기와 벽으로 내팽개치는 기술이 좋은 캐릭터이다. 상대를 압도하는 격투 방법이 이 캐릭터에게는 어울린다.

기술명	커맨드	속성	데미지	발생 지속	경화	참고
● 상단 공격계						
저스티스 잽	P	상단 공격	12	9-1	20	
오픈 스핀	PK	상상단 공격	12+50	9-1	26	▼
오픈 체스트	PP	상중단 공격	12+18	9-1	24	
오픈 아암	PPP	상중중단 공격	12+18+10	9-1	21	
오픈 롤	PPK	상중상단 공격	12+18+30	9-1	33	▼
롤 롤 킥	→+K	상단 공격	40	15-1	24	▼
롤 킥	K	상단 공격	30	12-4	26	▼
리액터	KP	상상단 공격	30+14	12-4	20	
콤보 에지	KPK	상상상단 공격	30+14+30	12-4	33	▼
콤보리어택	KPP	상상상단 공격	30+14+12	12-4	18	
콤보 트릭스	KPP↘+K	상상상중단 공격	30+14+12+40	12-4	33	▼
콤보 멕시 에지	KPPK	상상상상단 공격	30+14+12+30	12-4	33	▼
콤보 리액터 플러스	KPPK	상상상상단 공격	30+14+12+8	12-4	17	
콤보 트릭스 프로	KPPP↘+K	상상상상중단 공격	30+14+12+8+40	12-4	33	▼
콤보 리액터 코작	KPPP↓+K	상상상상하단 공격	30+14+12+8+30	12-4	28	▼
콤보 펜트 에지	KPPPK	상상상상상단 공격	30+14+12+8+30	12-4	33	▼
캐터필트 킥	→+K+G	상단 공격	50	24-6	15	▼
캐터필트 미드	→+K+G↘+K	상중단 공격	50+26	24-6	30	
캐터필트 로우	→+K+G↓+K	상하단 공격	50+22	24-6	30	
캐터필트 하이	→+K+GK	상상단 공격	50+40	24-6	28	▼
스핀 오브 킥	K+G	상단 공격	50	22-3	26	▼
스핀 코작	K+G↓+K	상하단 공격	50+30	22-3	26	▼
스핀 오브 선라이즈	K+GK	상중단 공격	50+30	22-3	30	▼
스핀 플로트	K+GKK	상중중단 공격	50+30+20	22-3	32	
● 중단 공격계						
오픈 어퍼	↘+P	중단 공격	30	13-3	24	▲▼
오픈 어퍼2	↘+P	중단 공격	26	15-3	27	▲▼
오픈 엘보	→+P	중단 공격	18	15-1	24	
엘보 프로	→+PP	중중단 공격	18+10	15-1	21	
라이트닝 애로	→+PP↓→+P	중중상단 공격	18+10+35	15-1	29	▼
오픈 아암 프로	→+PPP	중중중단 공격	18+10+39	15-1	26	
스냅 니	→+K	중단 공격	38	13-5	26	▼
미들 킥	↘+K	중단 공격	30	15-2	33	▼
크래치 스텝	↘+KK	중상단 공격	38+18	13-5	18	
더블 크래치 킥	↘+KK→+K	중중중단 공격	25+20+31	15-2	30	▼
블록 바스터	←+K	가드 & 어택	24	28-2	40	▼※
가드 & 어택 되받아 돌리기	←+K←+K	가드 & 어택	30	28-2	40	▼※
힐 드롭	↑+G↓+K	중단 공격	49	18-3	30	☆
로우 킥2	↓+K(앉아있는중)	중단 공격	24	13-2	31	
스탠딩 토우 킥	선 도중K	중단 공격	24	13-2	31	
프로 댄서	↘+K+G	중단 공격	26	14-2	30	
스타 라이트 댄서	↘+K+G→+K	중중단 공격	26+31	14-2	30	▼
베리 플랩	→↓+P+K+G					
베리 플랩 킥	베리 플랩 후에 K	중단 공격	26	11-2	47	▼▲
● 하단 공격계						
시트 저브	↓+P	하단 공격	15	10-2	15	
로우 킥	↓+K	하단 공격	22	17-1	30	
로우 스핀 킥	↓+K+G	하단 공격	37	22-3	26	▼
로우 스핀 로우	↓+K+G↓+K	하하단 공격	37+20	22-3	24	▼
로우 스핀	↓+K+G↓+KK	하하하단 공격	37+20+20	22-3	21	▼
로우 스핀 하이	↓+K+GK	하상단 공격	37+25	22-3	24	▼
로우 스핀 펀치	↓+K+GP	하상단 공격	37+18	22-3	14	
로우 스핀 원 투	↓+K+GPP	하상상단 공격	37+18+12	22-3	18	
로우 스핀 트리플	↓+K+GPPP	하상상상단 공격	37+18+12+8	22-3	17	
● 던지기 기술계						
데드 엔드 더블 니	←→+K	상단 던지기계	30		183	
백 스플렉스	P+G	상단 던지기계	80		191	
숄더 스로우	→←+P+G	상단 던지기계	60		81	
스냅 스톱	←+P+G	상단 던지기계	45		120	
더그 핸드 월 크래시	P+G	상단 던지기계	0		76	
백 월 크래시	P+G	상단 던지기계	50		100	
월 스로우	P+G	상단 던지기계	0	75		
그랜드 액셀	→←P+K+G	상단 던지기계	50		76	
던지기 실패 포즈			5	15-1	34	
● 다운 공격						
스피드 킥	↓+K	다운 공격	15	19-1	49	
이글 랜딩	↑+P	다운 공격	50	30-1	70	
실패시				30-1	89	
● 소점프 공격						
점프 해머	↑+P(점프 동시)	중단 공격	30	28-3	10	▼
트릭스	↖+K(점프 동시)	중단 공격	40	14-3	33	▼
미들 홉 스핀 킥	↗+K(점프 동시)	중단 공격	30	15-1	29	▼
롤링 소배트	↑+K(점프 동시)	중단 공격	30	15-1	29	▼
홉핑 킥	↑K	중단 공격	30	34-4	26	
로우 커트 킥	↑↓+K(착지시)	하단 공격	30	10-2	26	▼
● 대점프 공격						
슬라스트 펀치 에어	↑+P(점프 동시)	중단 공격	50	50-2	24	▼
프론트 점프 토우	↗+K(점프 동시)	중단 공격	30	4-5	55	▼
점프 토우	↑+K(점프 동시)	중단 공격	26	9-2	57	▼
점프 해머	↗+P	중단 공격	30	28-3	10	▼
점프 해머	↑+P	중단 공격	30	28-3	10	▼
백 에어 킥	↑←+K	중단 공격	40	12-4	43	▼☆
프론트 에어 킥	↑→+K	중단 공격	40	12-4	53	▼☆
에어 타입	↑↓+K	중단 공격	45	15-1	23	▼
에어 롤링 소배트	↑K	중단 공격	45	15-1	29	▼
플레어 킥	↑↓+K(착지시)	중단 공격	30	15-2	13	☆
플레어 토우	↑K(착지시)	중단 공격	30	8-3	19	☆
● 배후 공격						
턴 펀치	P	상단 공격	18	13-1	6	
로우 턴 펀치	↓+P	하단 공격	18	13-1	14	
턴 펀치 잽	PP	상상단 공격	18+12	13-1	20	
턴 펀치 롤 킥	PK	상상단 공격	18+30	12	13-1	33 ▼
턴 롤 킥	K	중단 공격	38	13-5	26	▼
턴 로우 스핀 킥	↓+K	하단 공격	28	12-2	30	
로우 스핀 킥 턴	KP	중상단 공격	38+18	13-5	18	
스핀 킥 턴	↑+K	중단 공격	30	15-1	29	▼
● 대쉬 공격						
런닝 스트레이트	P	중단 공격	25	15-1	28	▼
슬라이딩 킥	↓+K	하단공격	40	18-3	29	▼※
화이어 다트	K	중단 공격	56	18-9	33	▼☆
런닝 태클	P+G	중단 공격	40	16-6	23	▼※☆
라이트닝 트릭스	↖+K	중단 공격	40	14-3	33	▼
런닝 점프 킥	↗+K	중단 공격	50	18-1	21	▼☆
홉 스핀 킥	↑+K	중단 공격	30	15-1	29	▼

마 러

9명의 바이퍼 중 최강의 실력을 자랑하는 마러, 다채로운 콤비네이션을 멋지게 구사하면 천하제일의 무적 바이퍼지만, 한가지 흠이라면 가드 & 어택이 없는 것이 굉장히 안타깝다.

기술명	커맨드	속 성	데미지	발생 · 지속	경화	참고
● 상단 공격계						
스트롱 피스트	P	상단 공격				
익스트림 블로우	PP	상상단 공격				
피스&하이 킥	PK	상상단 공격				▼
콤보 스위치 어퍼	PKP	상상중단 공격				▼▲
블로우 콤보 어퍼	PPP	상상중단 공격				▼▲
블로우 콤보 하이 킥	PPK	상상상단 공격				▼
블로우 콤보 스트레이트	PP → +P	상상중단 공격				▼
익스트림 데스 프레류드	PP → +K	상상중단 공격				▼
블로우 콤보 로우 스핀	PP ↓ +K	상상하단 공격				▼
블로우 콤보 더블 하이 킥	PP → +KK	상상상상단 공격				▼
익스트림 데스 심플 니	PP → +KP	상상상중단 공격				
익스트림 데스 레퀴엠	PP →+KP →+P	상상상중중단 공격				
익스트림 데스 피날레	PP→+KP→+P←↓→+P	상상상중중중단 공격				▼※
스트롱 하이 킥	K	상단공격				
롱 하이 킥	→ +K	상단 공격				▼
하이 킥&피스트	KP	상상단 공격				
하이&사이드 킥	KK	상중단 공격				
● 중단 공격계						
스트롱 어퍼	↘ +P	중단 공격				▼▲
스트랩 블로우	→ +P	중단 공격				▼
가스트 오브 레이지	← → → +P	중단 공격				▼☆
허리케인 펀치	←↙↓↘→+P	중단 공격				▼☆※
블로우&피스트	→ +PP	중중단 공격				
액셀 롤	↘ +K	중단 공격				
스트롱 니	→ +K	중단 공격				▼▲
하이 더블 액셀	↘ +KK	중상단 공격				▼
미들 더블 액셀	↘ +K → +K	중중단 공격				
로우 더블 액셀	↘ +K ↓ +K	중하단 공격				
● 하단 공격계						
로우 피스트	↓ +P	하단 공격				
로우 피스트 스핀	↓ +P	하하단 공격				
로우 쇼트	↙ +P	하단 공격				
레볼루션 원	↓ +K	하단 공격				
레볼루선	↓ +K+G	하단 공격			▼	
로우 쇼트 액셀	↙ +KK	하상단 공격				
로우 쇼트 블로우	↙ +KKP	하상상단 공격				
로우 쇼트 더그 브레류드	↙ +KKPP	하상상상단 공격				
하이 더블 레볼루션	↓ +K +GK	하상단 공격				
로우 더블 레볼루선	↓+K+G↓+K	하하단 공격				▼
● 던지기 기술						
월 스로우	P+G	상단 던지기계				
월 그래스터	P+G	상단 던지기계 (상대가 벽에 있을 때)				
월 액셀	P+G	상단 던지기계 (자신이 벽에 있을 때)				
저먼스 플렉스	P+G	배후 던지기계				
브렌 바스터	↓ +P+G	상단 던지기계				
블랙 레인 보우	←→←+P+G	상단 던지기계				
블랙 볼	← +P+K+G	공중던지기계				
던지기 실패 포즈						
● 다운 공격						
레킹 드라이브	↑ +P	다운 공격				
스트라이크 스탠프	↓ +K	다운 공격				
● 소점프 공격						
점프 해머	↑ +P	중단 공격				▼
롤링 소배트	↑ +K	중단 공격				▼
흡핑 킥	↑ K (착지 시)	중단 공격				
로우 커트 킥	↑ ↓+K(착지시)	하단 공격				▼
● 대점프 공격						
슬라스트 펀치 에어	↑+P(점프 동시)	중단 공격				▼
너클 해머	↑+P+K+G	중단 공격				▼
점프 해머	↑ P	중단 공격				
점프 해머	↑ → +P	중단 공격				▼
점프 토우	↑+K(점프 동시)	중단 공격				▼
롤링 소배트	↑ K	중단 공격				
플레어 토우	↑ K(착지시)	중단 공격				▼
프론트 점프 토우	↑→+K(점프 동시)	중단 공격				▼
프론트 에어 킥	↑ → +K	중단 공격				▼
에어 드라이브	↑ ↓ +K	중단 공격				▼
플레어 킥	↑ ↓ K(착지 시)	중단 공격				▼
백 에어 킥	↑ → +K	중단 공격				▼
크라임 월	벽 접촉시 ↑+P					
월 드라이브	벽을 올라가는 중에 ↑+P	다운 공격				▼☆※
● 배후 공격						
턴 피스트	P	상단공격				
턴 하이 킥	K	중단 공격				▼
스핀 킥 턴	↑ +K	중단 공격				▼
로우 스핀 킥 턴	↓ +K	하단 공격				
로우 턴 피스트	↓ +P	하단 공격				
턴 더블 피스트	PP	상상단 공격				
● 대쉬 공격						
런닝 스트레이트	P	중단 공격				▼
런닝 태클	P+G	상단 공격				▼☆※
런닝 니	K	중단 공격				▼
롤링 소배트	↑ +K	중단 공격				▼
슬라이딩 킥	↓ +K	중단 공격				▼※
런닝 점프 킥	↗ +K	중단 공격				▼☆

아케이드

삼순이는 저리 비켜라!! 나 미소년 마러가 나가신다!!

지난호 삼순이의 등장으로 많은 격투 팬들의 이목을 집중시킨 『화이팅 바이퍼즈』. 지난 호 약속대로 4일간에 걸쳐 원더파크에서 접전이 벌어졌는데 . 과연 결과는 어땠을까? 수많은 비난과 격려가 교차되는 가운데 챔프는 동행 취재하여 그 일지를 남겼다.

뉴 화이터 미소년 마러가 나타났다!!

삼순이의 명성을 듣고 원더파크로 찾아온 많은 화이터들로 실내는 굉장히 떠들썩했다. 남영동에서의 삼순이의 접전 당시를 회상하며 원더파크에 들어섰다. 그곳에는 낯익은 고수와 낯설지만 손가락에 살기가 느껴지는 고수들도 있었다.

지난 호 챔프 기사로 많은 화이터들이 모여든 흡사 화이팅 바이퍼즈 고수들의 꿈의 향연이라고 표현해도 과언이 아닐 정도.(챔돌이 너는 한쪽 구석에 찌그러져 있어!!!)

그·러·나 아니!! 삼순이를 발견했을 때보다 더 놀라운 사건이 챔돌이를 기다리고 있었다!

4월달에 삼순이를 가볍게 물리치고 챔프에서 자연스레 포즈를 취했던 미소년 마러(본명: 정준수)의 등장으로 삼순이는 연패의 늪으로

불행하게도 원더파크에서는 마러가 선택되지 않아 그의 화려하고 아름다운 기술을 볼 수는 없었지만 화이팅 바이퍼즈에 등장하는 모든 캐릭터를 자유자재로 구사하는 그의 퍼팩트한 기술에 챔돌이는 물론 삼순이마저 입이 쩌억

"삼순이는요 완전히 얍삽이예요. 챔프[illegible] 정말 [illegible] 정도 잘하는 [illegible] 했는데, 저도 파바는 어느 정도 잘한다고 자부하는데 삼순이의 얍삽이 기술한테 완전히 물먹었어요. 우리 한번 정정당당하게 해 보자구요" 삼순이에게 아깝게 진 친구의 원망섞인 푸념조에 챔돌이도 맞장구. '그래 나도 삼순이의 얍삽이 기술에 진거라고'

"이 사람도 챔프 사람이예요. 굉장히 잘 하는데요. 이 사람은 얍삽이도 아니고 정말로 대단한 것같아요. 삼순이는 기사를 의식해서 그런지 필사적으로 이길려고만 하는데 이 사람은 게임을 즐기면서 아무렇지 않은듯 이겨 버리니 정말로 황당하지 뭐예요" "정말 황홀한 캔디네요. 저도 고수촌을 따라다니면서 캔디와 무수히 싸워봤지만 이렇게 황홀하게 기술을 구사하는 캔디는 처음인 것같아요" 새롭게 등장한 미소년 마러의 캔디를 사용해 접전을 벌이고 난 후의 화이터들의 탄성과 함께 찬사의 소리가 퍼져 나왔다. 소문에 의하면 삼순이도 이 미소년의 제자라고 하던데

"삼순이가 처음 오락실에 나타났을 때 저의 화려한 기술 구사를 보고 제 손을 붙잡고 한 수 가르쳐 달라고 애걸복걸을 하더군요. 그래서 제가 제자 한번 키워보는 셈 치고 가르쳤는데 아직 수련도 다 되지 않은 상태에서 챔프에 실렸더라구요. 분명히 이번 원더파크 대전에서 판판히 깨질 것같아서 제가 이렇게 일부러 왔습니다. 정말로 파바의 고수라고 자청하시는 분이라면 삼순이보다는 저와 대전을 한번 펼쳐 보시는 것이 분명한 실력을 알 수 있지 않을까요?" 미소년 마러가 등장하자 오락을 하다가 숙연해지는 삼순이의 모습에 약간은 불쌍한 마음마저도. 하지만 챔돌이가 삼순이에게 무자비한 히프에 눌려 압사당한 걸 생각하면 고소하기도 마러 스승님 만세!!

두달의 여정을 마치며

남영동의 한 오락실에서 『화이팅 바이퍼즈』에 맹독성을 품고 공격에 열중하는 삼순이를 발견한지 벌써 두달이 지났다.

삼순이를 데리고 남영동에서 화이팅 바이퍼즈를 즐기는 팬들과 함께 겨루웠던 무패에 가까운 연속 행진에 이어, 이번 달에는 고수들을 유인(?)한 강남역에서의 열띤 화이팅 바이퍼즈의 향연의 한마당.

무적의 삼순이인줄 알았더니, 그 뒤에 숨겨진 또다른 무적의 스승이 있을 줄이야. 삼순이를 따라다니면서 동행 취재한 허우적이 느낀 거라면 역시 격투 게임에는 영원한 승자는 없다는 것 흑흑흑(챔돌이도 꽤 잘한다고 생각했는데)

그 후 삼순이는 그녀의 스승 미소년 마러 밑에서 열심히 화이팅 바이퍼즈의 오묘한 기술들을 습득하고 있다던데, 물론 이 두사람은 챔프의 아케이드 공략 필자로 등록되었다는 후문도 있다.

알림 이번 달 강남역 원더파크에서 열린 삼순이에게 도전한 화이팅 바이퍼즈에서 삼순이를 이긴 사람의 명단을 챔프 스텝이 적었습니다. 그때 자신이 이름이 적히신 것을 기억하신 분은 챔프로 연락주세요. 그러면 6월달에 챔프에서 개최하는 시연회에 참석할 수 있는 기회를 드리겠습니다. 챔프로 전화를 하셔서 챔프의 아케이드 담당자를 찾으신 후 자신의 이름을 말씀해 주세요. 꼭 꼭 꼭

초대형 어뮤즈먼트 산업 기반 닦은

어뮤즈월드

최근 들어 사회에서는 게임의 대한 인식을 바꾸려는 자세가 보인다. 기업차원에서 만이 아니라 정부차원에서도 최첨단 산업에 심혈을 쏟고 있는 실정은 어제 오늘의 일이 아니다. 이에 발맞춰 업체에서는 전문적 지식과 최첨단 설비를 겸비한 대형 어뮤즈먼트 사업을 확산시키고 있다. 96년 4월에 설립된 "주)어뮤즈 월드"는 기존에 있던 업체 이미지에서 과감히 탈피 최첨단의 전초기지로서 그 역할을 다하고 있다.

본점 장충동 어뮤즈월드는 약수역에서 2분 거리에 위치해 있다. 현수막과 유리벽에 쓰여져 있는 것에서 갓 오픈한 매장이라는 것을 엿볼 수 있었다. 빌딩 내부에 들어가 보면 사무실과 매장이 각각 나누어져 있다. 바로 대형화를 말해주는 것이다.

1층 게임기 전시장은 공간이 꽤 넓고 디자인도 잘 되어 있어서 아케이드 매니어라고 자부하는 유저들은 가볼만한 곳이다.

한편 사무실 정중앙에 앉아 있는 담당자는 "상담을 원하시는 고객이 있으시다면 정중히 대접합니다. 이곳은 매니어들의 게임장 뿐만 아니라 첨단산업 확대의 요충지입니다"라며 대형 어뮤즈먼트 산업에 관심이 있는 분들을 위해서 사업확대 어드바이스도 해주며 전국 지점망도 확대실시중이라는 것을 은근히 강조했다.

또한 끊임없는 해외 정보 수입, 핵심 기술 연구 및 개발 그리고 건강한 게임 문화를 정착시키기 위해 노력할 것이라고 말하고 있다. 그럼 이밖에 어뮤즈 월드가 추진하고 있는 것은 무엇인가 살짝 들여다 보았다.

하이테크 게임기 및 테마파크 전문지인 어뮤즈 월드를 발행하여 종합 엔터테인먼트 관련 정보와 통계 및 신제품 소개, 현장 취재 등 다양하고 생동감 있는 정보를 제공하도록 노력하고 있다. 그 밖에

1. '95 게임 연감 발행
2. 한국 게임 백서 발행
3. '96 어뮤즈 월드 하이테크 게임 및 테마파크 전시회 개최
4. 전국 순회 게임 경진 대회 개최
5. 전국 우수 게임 업소 놀이 시설 선정 및 표창
6. '96 게임 대상 및 제정 및 시상
7. 해외 관련 전시회 참가
8. 인터넷을 통한 게임 정보 서비스 사업 등을 추진하고 있다.

지금 현재는 「뉴폼 50」이라는 하드로 기존의 하드와 외관에서부터의 차별성과 20인치 모니터 장착으로 50인치의 대형 스크린의 효과를 노리는 효율성으로 아케이드 시장 석권에 나서고 있다.

노량전점으로 출발!!

다음 목적지는 노량진 점이었다. 찾기에 좀 애를 먹었지만 끝내 도착한 곳을 보았을 때 안도의 숨을 쉬며 자신을 위로했던 기억이...

제 2호점은 게임센타 분위기를 자아냈으며 거기에다가 기존 게임센타의 열악한 환경을 보완, 조명에도 무척 신경을 썼다는 것을 알 수 있었다.

또한 신작 게임들이 주를 이루는 게임룸의 분위기는 신선함 그 자체였다.

이곳 역시 본점의 마인드와 마찬가지이다.

"게임기기 일체를 합리적인 가격으로 공급할 것이며 회원을 최우선으로 하는 서비스와 새로운 정보를 알려드림으로써 한국 컴퓨터 게임 산업의 발전에 한 몫을 하겠습니다"라며 2호점 담당자는 자신의 의지를 확고히 밝혔다.

(주)어뮤즈 월드(AMUSE WORLD)는 미래를 설계하고 준비하는 자가 성공하듯이 국내 게임 시장 환경을 생각하여 발빠른 정보, 축적된 기술과 노하우, 신선한 아이디어를 경쟁 무기로 영상 오락물을 제조하여 보급한다는 신념으로 컴퓨터 게임 산업에 있어 중추적 역할을 담당할 것이다.

이제는 유저의 관심과 따뜻한 손길만이 남았다는 말과 함께 어뮤즈월드가 우리 나라의 첨단 산업에 한 몫 단단히 하길 바라는 마음으로 어뮤즈월드를 나섰다.

※ 연락처 237-2582)

킬러 인스팅트2

격투 게임을 좋아하는 팬들의 본능을 자극할 게임『킬러 인스팅트2』가 등장했다. 미드웨이, 레어 그리고 닌텐도의 3박자로 만들어진 『킬러 인스팅트2』의 화려한 그래픽으로 채색된 완벽한 각 캐릭터의 엔딩을 소개한다.

KI에선 아이돌(보스)이 용암에 빠져 죽었지만 KI2에선 스테이지(성벽)에서 떨어져 폭파되어 조각이 되어 버린다.

KI에선 아이돌을 단순히 쓰러뜨리기만 하면 되었지만 KI2에선 반드시 울트라콤보로 피니시를 하여야만 보스를 이길 수 있다. 화려한 연출과 함께 성벽에서 불에 타며 나가 떨어지는 가고스를 볼 때의 기분이란...

글라시어스

가고스를 이기고 난 후 글라시어스는 그가 잃어버린 것을 찾기 위한 오랜 여행을 시작했다.

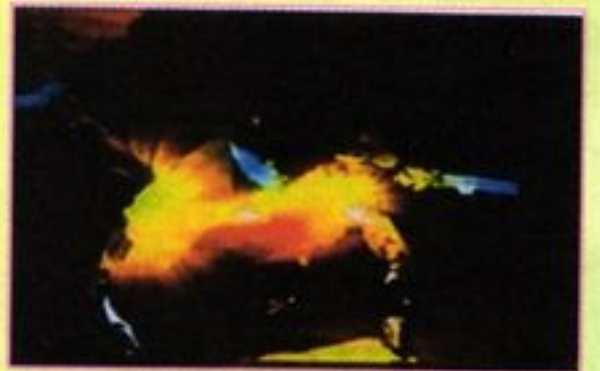
글라시어스의 우주선이 추락한 근처의 얼음 동굴로 돌아와 그의 종족들과 재회한다. 그러나 그는 부주의하게 그의 힘을 너무 믿은 나머지 세이버 울프의 손에 짧은 생을 마감한다.

제이고

제이고는 임무를 완수했다. 그는 울트라테크(스토리상 이 게임의 배경이 되는 대전 대회)의 최고의 자리에 섰다. 제이고는 인조인간 풀고어를 파괴함으로 인해 다시 한번 그 승리를 확인하였다.

그리고 이 대회에 참가하게 되면서 잃어버린 누나 오키드를 다시 만나게 되었고 그들은 필살 격투팀을 구성했다.

풀고어는 죽었다. 하지만 두남매는 또 다른 인조인간들을 응징해야 했다. 울트라 테크는 또다시 재구성되었다.

그리고 아직 싸움은 끝나지 않았다...

T.J 콤보

콤보는 가고스를 이겨 토너먼트에서 우승했다. 그는 더 이상 과거에는 아무도 그에게 도전할 자는 남아 있지 않다는 것을 알고 있었다. 콤보는 시간의 문을 통해 다시 미래로 돌아갔다.

과거에서의 경험에 의해 강해진 그는 그의 잃어버린 명성과 운을 다시 찾으려 하는데...

김 우

그녀의 보호자로서 임무를 완수하여 그녀는 이제 집으로 돌아갈 수 있다.

하지만 비록 가고스가 사라졌다 하더라도 그의 부하들은 아직 사라지지 않았기 때문에 마음대로 출몰할 여지가 남아 있었다.

풀 고어

가고스를 이김으로 인해 더 나은 개량형 인조인간들이 만들어졌다. 그들의 계획은 착착 진행되어 갔다. 제이고를 살해함으로 인해 울트라테크에서의 제이고에 대한 복수는 끝났지만,

세이버 울프

가고스를 이긴 세이버 울프는 그를 원상태로 돌려놓을 치료 방법을 계속 찾아다녔다. 그는 그의 종족의 생존자를 남겨 둔 것을 매우 후회하였다. 그는 절대로 죽음을 면치 못할 적을 만든 것이었다.

희망을 빼앗긴 채로 마침내 그는 그의 야수적인 광기에 굴복하여 그의 모든 인간으로서의 기능을 상실하게 된다.

스파이널

무덤같은 족쇄로부터의 해방으로 자유로워진 스파이널은 기뻐하고 있었다. 인공 세포 조직으로는 싸움에서 다친 몸을 회복할 수 없기에 그가 초래한 미래를 잘 생각해 보았다.

그는 어떤 단서(회복하기 위한)라도 찾기 위해 그의 본질(싸우고 있는 자신의 모습)로 돌아가 보았다. 그리고 그가 의식이 있는 동안에 그는 결코 배울 수 없었던 중요한 것을 배우게 되었다.

터스크

터스크는 목적을 달성하고 더 나은 도전을 기다렸다. 그리고 또 다른 목적도 성공적으로 달성했다.

그는 또 한번의 결전을 갈망하며 전장으로 돌아갔다. 그는 적어도 지금만큼은 싸우기 위해 살아간다. 그는 지금의 살아 있는 전설적인 명성 이상으로 그는 유래 없이 가장 강한 챔프이다.

마 야

마야는 가고스로부터 고향을 지켜 내었다. 악한 강적은 사라졌다. 그리고 마야는 애인을 얻게 되었는데... 그리고 둘은 마야 자신의 여신의 보호하에 곧 결혼해 버렸다. 그리고 그들은 아주 오래오래 행복하게 살았다.

오키드

가고스는 사라졌다. 정의로운 힘이 악한 힘을 정화했다.

가고스는 제이고가 그녀의 동생임을 말해 주고 오키드를 저주하며 사라져 갔다. 그리고 그들은 둘다 곧 죽을 것만 같았다. 가고스의 저주에 의해 태어나자마자 억지로 헤어져 고아였던 두 남매가 다시 모였다.

소프트 발매 리스트

同 : 국내 동시 발매 게임
國 : 국산 개발 게임
★ : 챔프 기대작 표시

게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'96년 6월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC	6/1	J리그 '96 드림 스타디움	허드슨	7,980엔
SFC	6/14	아라비안 나이트	타카라	7,800엔
SFC	6/28	SD 울트라 배틀 울트라맨 전설	반다이	3,980엔
SFC	6/28	테트리스2	반다이	미 정
SFC	6/28	SD 울트라 배틀 세븐	반다이	3,980엔
SFC	6/예정	트레버스	반프레스토	미 정
SFC	6/예정	레나스2 -봉인의 사도	어스믹	11,400엔
PS	6/7	V-스파이크	이미지니어	5,800엔
PS	6/14	졸업 - 크로스 월드	하티로빈	미 정
PS	6/14	NBA 라이브96	E.A. 빅터	5,800엔
PS	6/21	버철 골프 시뮬레이션	코나미	5,800엔
PS	6/28	크로크 웍스	덕간서점	5,800엔
PS	6/28	타임걸 & 닌자 하야테	타이토	6,800엔
PS	6/28	화이터즈 스워즈	SNK	5,800엔
PS	6/28	하이퍼 올림픽 인 애틀랜타	코나미	5,800엔
PS	6/28	사이버 스피드	가가 커뮤니케이션	5,800엔
PS	6/28	3D 건담 갤러시언	반다이	4,800엔
PS	6/예정	라이즈 오브 더 로보트2	어클레임 저팬	5,800엔
PS	6/예정	포포로크로이스 이야기	SCE	5,800엔
PS	6/예정	모탈 컴뱃3	SCEI	미 정
PS	6/예정	디스크 월드	미디어 엔터테인먼트	5,800엔
PS	6/예정	액추어 골프	나그자트	5,800엔
PS	6/예정	론솔저	버진 인터랙티브	5,800엔
PS	6/예정	킹스필드III	프롬 소프트웨어	6,300엔
SS	6/7	다라이어스2	타이토	5,800엔
SS	6/7	질풍 마법대작전	가가 커뮤니케이션	5,800엔
SS	6/14	범행사진	이미지니어	6,800엔
SS	6/28	아랑전설3	SNK	6,800엔
SS	6/예정	나이트 스트라이커S	빙	5,800엔
SS	6/하순	동급생if	NEC인터채널	7,800엔
SS	6/하순	스트라이커스 1945	아트라스	5,800엔
SS	6/예정	와이프아웃	소프트뱅크	미 정
SS	6/예정	라이즈 오브 더 로보트2	어클레임 저팬	5,800엔
N64	★ 6/23	슈퍼 마리오64	닌텐도	9,800엔
N64	6/23	최강 하부장기	세타	9,800엔
N64	6/23	파이로트 윙스64	닌텐도	9,800엔
NEOGEO CD	6/14	용호의 권3	SNK	7,800엔
NEOGEO CD	6/예정	신황권	자울스	미 정
NEOGEO CD	6/예정	메탈 슬럭	나스카	미 정

'96년 7월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC	7/19	실황 파워 프로레스링'96	코나미	7,980엔
SFC	7/26	심시티Jr	이미지니어	9,800엔
SFC	7/26	에너지 브레이커	타이토	9,980엔
SFC	7/예정	타워 드림	아스키	9,980엔
SFC	7/예정	스타 오션	에닉스	미 정
PS	7/5	스타지오P	아젠다	5,800엔
PS	7/26	시공탐정DD	아스키	6,800엔
PS	7/26	레이싱 루비	미즈키	5,800엔
PS	7/중순	스트라이커스 1945	아트라스	5,800엔
PS	7/하순	버철 비룡의 권	컬처 브레인	5,800엔
PS	7/예정	토탈 NBA'96	SCEI	5,800엔
PS	7/예정	마크로스 디지탈미션VF-X	반다이 비주얼	6,800엔
PS	7/예정	쇼크 웨이브	E.A. 빅터	5,800엔
PS	7/예정	리틀 빅 어드벤처	E.A. 빅터	5,800엔
PS	7/예정	소닉 윙스 스페셜	미디어 퀘스트	6,800엔
PS	7/예정	공포신문	유타카	5,800엔
PS	7/예정	학교에서 생긴 괴담S	반프레스토	미 정
PS	7/예정	매직 존슨과 카림 자바의 슬램잼'96	BMG빅터	4,800엔
PS	7/예정	크론즈 게이트	SME	6,800엔
PS	7/예정	카오스 콘트롤	버진 인터랙티브	3,800엔
PS	★ 7/예정	토발 No.1	스퀘어	5,800엔
SS	7/6	데스 크림존	에콜 소프트웨어	5,800엔
SS	7/12	크로크 웍스	덕간서점	5,800엔
SS	7/12	두근두근 메모리얼 포에버 위드 유	코나미	5,800엔
SS	7/26	시공탐정DD	아스키	6,800엔
SS	7/예정	삼국지 리턴즈	고에이	6,800엔
SS	7/예정	매직 존슨과 카림 자바의 슬램잼 '96	BMG빅터	4,800엔
SS	7/예정	그레이티스트 나인 '96	세가	5,800엔
SS	7/예정	액추어 사커	나그자트	5,800엔
SS	7/예정	새턴 봄버맨	허드슨	미 정
SS	7/예정	로드러시	E.A. 빅터	5,800엔
SS	7/예정	디스트럭션 더비	소프트뱅크	미 정
3DO	7/예정	크로크 웍스	덕간서점	5,800엔
NEOGEO CD	7/예정	진설 사무라이 스피리츠 - 무사도열전	SNK	미 정
NEOGEO CD	7/예정	초철 브리킹거	자울스	미 정

'96년 8월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
PS	8/2	오버 블러드	리버힐 소프트	5,800엔
PS	8/예정	레이크 마스터	넥사스 인터랙트	6,800엔
PS	8/예정	풍운손공인전	에이콤	5,800엔
PS	8/예정	스톤 워커즈	선소프트	5,800엔
PS	8/예정	왕궁의 비보	밥	5,800엔
PS	8/예정	화이팅 일루전	엑싱엔터테인먼트	5,800엔
PS	8/예정	메가튜드 2096	반프레스토	미 정
PS	8/예정	동경쉐도우	타이토	미 정
SS	8/예정	루나 실버스타 스토리	각천서점	6,800엔
SS	8/예정	세가 에이지	세가	3,800엔
SS	8/예정	액추어 골프	나그자트	5,800엔
NEOGEO CD	8/예정	초철 브리킹거	자울스	미 정

발매 미정 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC		목장이야기	팩 인 비디오	미 정
		피노키오	캡콤	미 정
		동급생2	반프레스토	미 정
		드래곤 나이트4	반프레스토	미 정
		매지칼 드롭2	허드슨	미 정
		몬스타니어	팩 인 비디오	미 정
		제국 창세기 알렉산더 전설 버진	인터렉티브	9,800엔
		마스크	동보	9,800엔
		G.O.D	이미지니어	미 정
		아루남의 송곳니	라이트 스탭	11,800엔
		공상과학세계 걸리버 보이 반다이	미 정	
		포카 혼타스	캡콤	미 정
		세라자드 전설	컬처 브레인	미 정
		드래곤 퀘스트3	에닉스	미 정
	★	스트리트 파이터ZERO	캡콤	미 정
PS		데스 윙	사이버 테크 디자인	5,800엔
		스피드 킹	코나미	5,800엔
		크리스컹크	비지트	5,800엔
		윙 코맨더3	E.A.빅터	7,800엔
		슬레시포스	산토스	미 정
	★	파이널 환타지7	스퀘어	5,800엔
		터널	가가 커뮤니케이션	5,800엔
		제로 디바이드2	줌	미 정
		X맨	캡콤	5,800엔
		CRW	어클레임 저팬	5,800엔
		탑건	스펙트럼 홀로바이트 저팬	5,800엔
		아루남의 날개	라이트 스탭	미 정
		벨다셀바 전기	SCE	미 정
		아크 더 레드2	SCE	미 정
		건쉽2000	스펙트럼 홀로바이트 저팬	5,800엔
		심시티 2000	아트딩크	미 정
		와일드 암즈	SCE	미 정
		뿌요뿌요2	컴파일	미 정
		란마1/2	소학관 프로덕션	6,800엔
		결혼	소학관 프로덕션	6,800엔
		빅토리 존2	SCE	미 정
		버철 프로레스링	어스믹	5,800엔
		전설의 오우거배틀	아트딩크	미 정
		스트리트 파이터 제로2	캡콤	미 정
		아파치	가스토	미 정
		천지무용!등교무용	액싱엔터테인먼트	미 정
SS	★	사크라 대전	세가	미 정
		사이버 돌	아이맥스	6,800엔
		알버트 오딧세이 외전	선소프트	6,500엔
		에일리언 트리로지	어클레임 저팬	5,800엔
	★	나이츠	세가	미 정
		에어즈 어드벤쳐	게임 스튜디오	미 정
		매지컬 드롭2	데이타 이스트	미 정
		사무라이 스피리츠	SNK	미 정
		에너미 제로	와프	6,800엔
	★	스트리트 파이터 제로2	캡콤	미 정
		드래곤 나이트	엘프	미 정
		졸업S	NEC인터채널	6,800엔
		티즈	제네럴 엔터테인먼트	미 정
		마크로스	반다이 비주얼	미 정
		스쿨 팡 -공아외전	데이타이스트	미 정
		폴리스 너츠	코나미	미 정
		크리티컴	빅 동해	5,800엔
		천지를 먹다2-적벽대전	캡콤	5,800엔
		슬램 드래곤	자레코	5,800엔
		가디안 포스	석세스	미 정
		환타지어스	세가	미 정
		천외마경 외전 제4의 묵시록 허드슨	미 정	
		중장기병 레이노스2	메사이아	미 정
		더비 스타리온 새턴	아스키	미 정
		현대 대전략 STRIKES	시스템소프트	미 정
		마스터 오브 몬스터즈	시스템 소프트	미 정
		매직 카페트	E.A.빅터	미 정
SS		화이팅 바이퍼즈	세가	미 정
		전뇌전기 버철 온	세가	미 정
		은하영웅전설	덕간서점	미 정
		던전 마스터	빅터 엔터테인먼트	미 정
	★	버철 파이터 키즈	세가	미 정
		록맨8	캡콤	미 정
		전설의 오우거배틀	리버힐 소프트	미 정
		택틱스 오우거	리버힐 소프트	미 정
		록맨X4	캡콤	미 정
3DO		드래곤 로어	멀티 소프트	미 정
		라이즈 오브 더 로보트	멀티 소프트	8,800엔
		록맨X3	캡콤	5,800엔
GB		떠돌이 시렌GB	춘소프트	미 정
PC엔진		마도이야기	NEC애비뉴	7,800엔
		GO! GO! 버디 찬스	NEC홈일렉트로닉스	7,800엔
		몬스터 메이커	NEC애비뉴	미 정
		J리그 파워 스타디움	허드슨	미 정
		데드 오브 브레인1.2	NEC홈일렉트로닉스	7,800엔
NEO GEO		오버 톱	ADK	미 정
	★	용호의 권3	SNK	미 정
		닌자 마스터즈	ADK	미 정
NEO GEO CD		네오 Mr.DO	비스코	미 정
		오버 톱	ADK	미 정
		진설 사무라이 스피리츠	SNK	미 정
	★	용호의 권3	SNK	미 정
		닌자 마스터즈	ADK	미 정
		격투 발레	비디오 시스템	미 정

■SFC : 슈퍼컴보이 ■MD : 슈퍼 알라딘보이 ■GB : 미니컴보이 ■SS : 새턴
■NEOGEO : 네오지오 ■PS : 플레이스테이션 ■N64 : 닌텐도64

게임챔프 전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 내용이나 갯수 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시오.

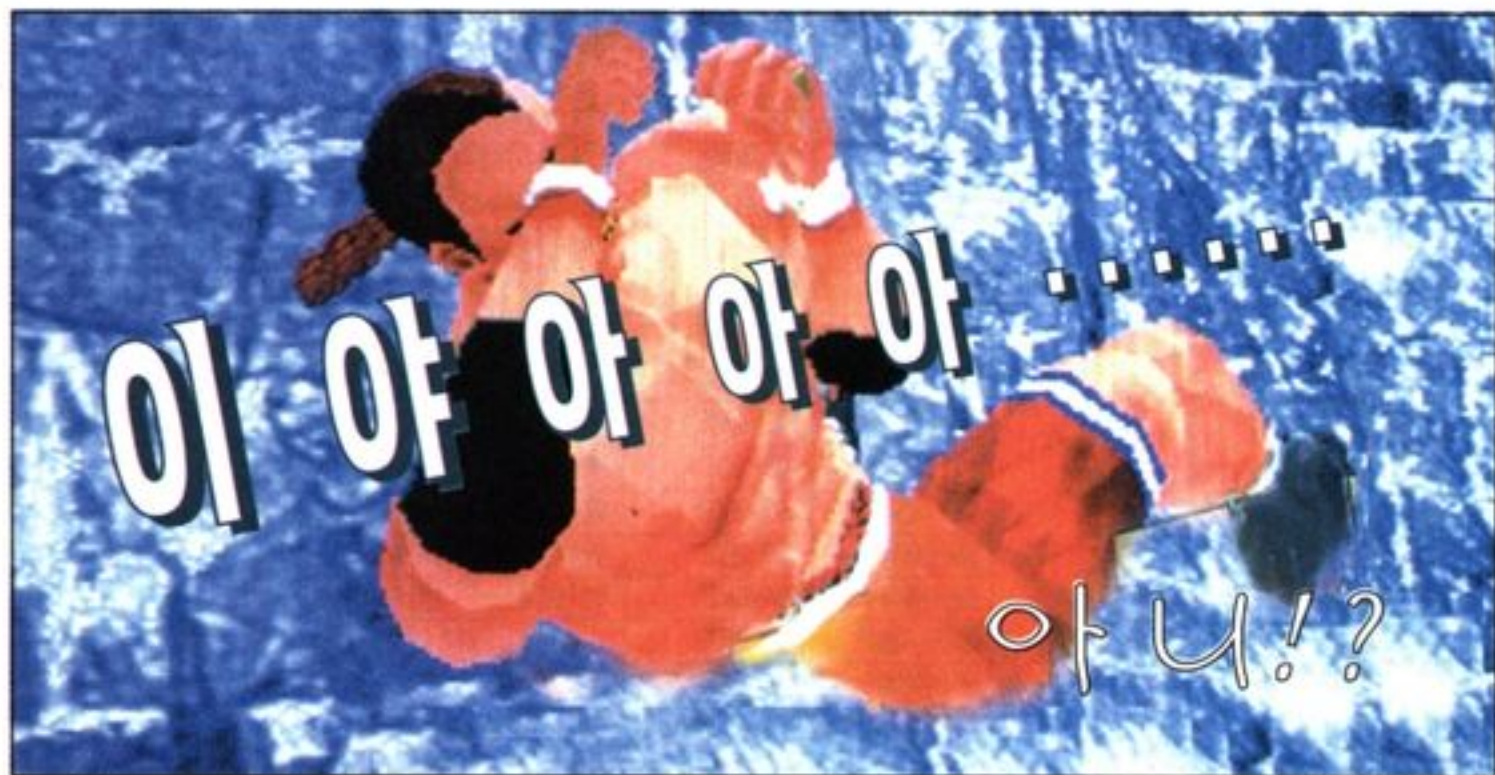
※게임챔프 과월호 및 제우미디어가 발행하는 모든 단행본 구입은 용산터미널상가 내 신진컴퓨터서적
전화: 02-714-7942

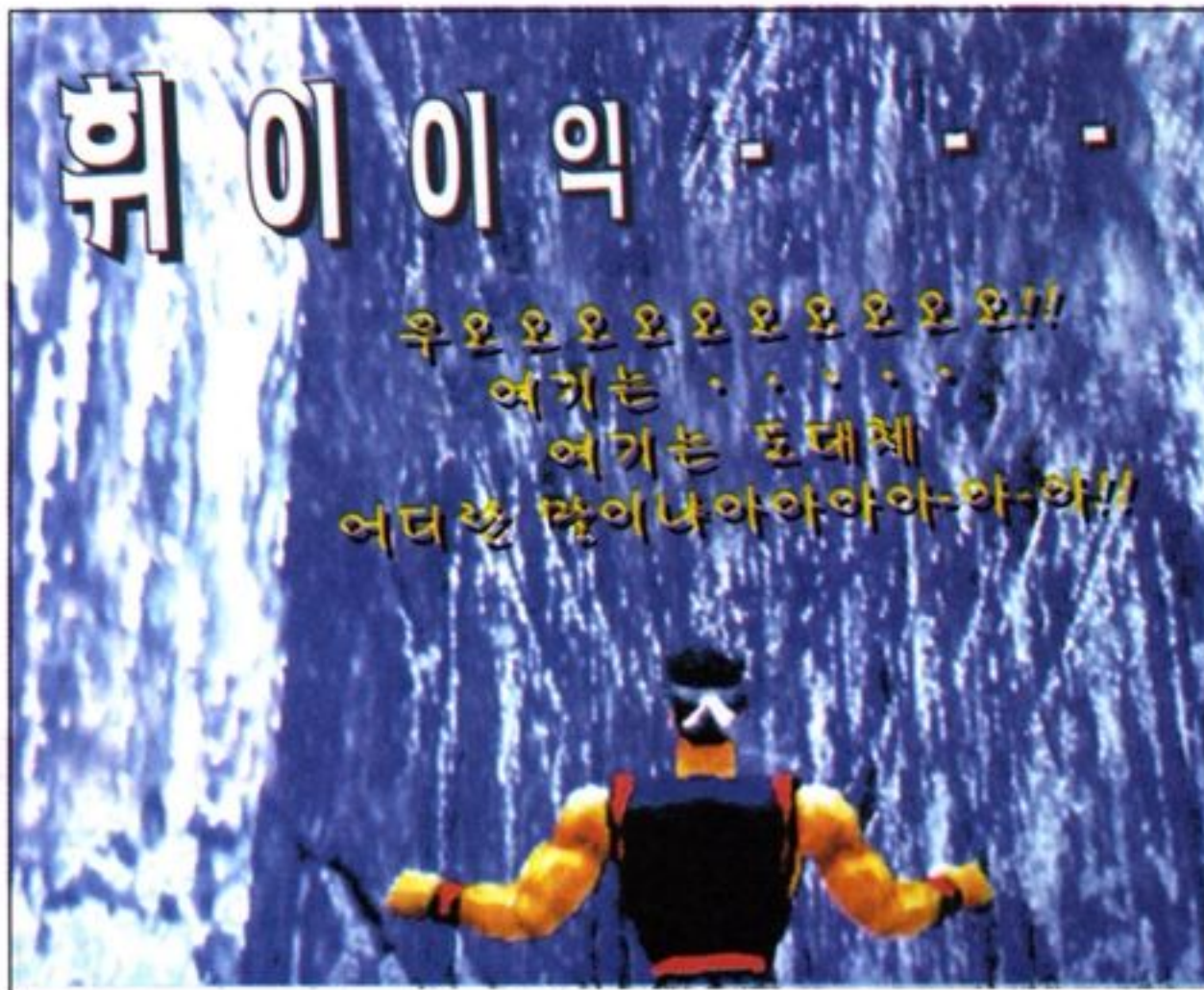
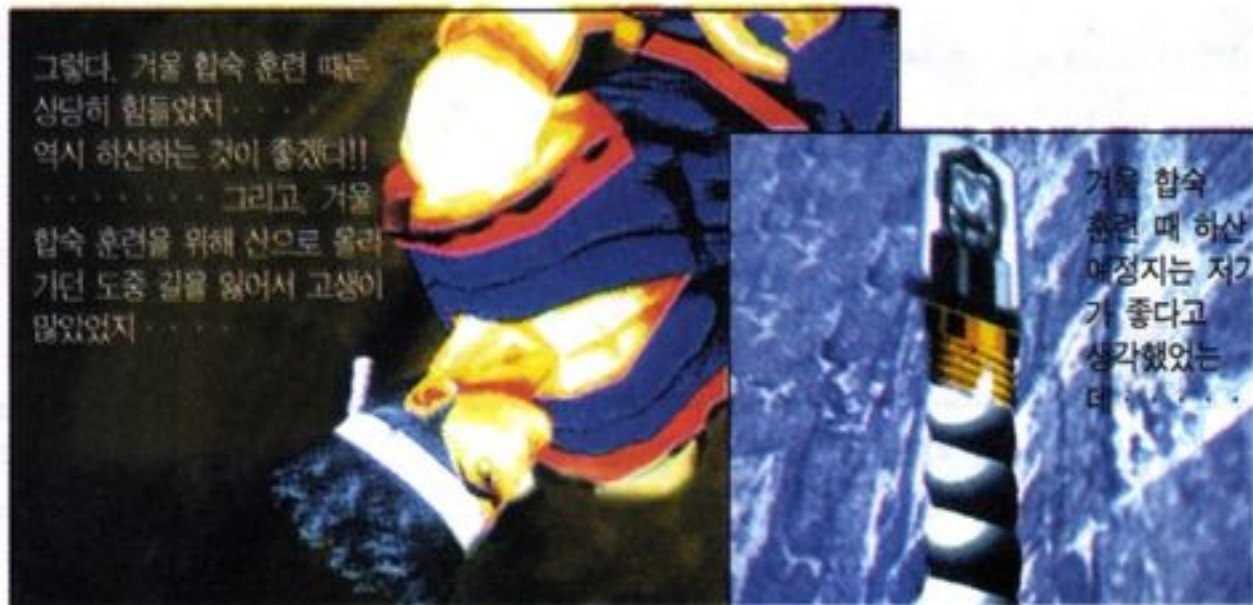
서울지역		일산 대일총판	0344-977-4428	울산 중앙	0522-73-7220
강남 영동사	554-3784	여수 남강서적	02-974-0485	진주 생터	0591-55-3991
강동 도서	471-2044	안산 문일서적	0345-82-2572	충무 동아일보	0557-43-5785
구로 대명사	802-7199	안양 성심사	0343-85-2984	충북 지역	
도봉 샘터사	983-3900	의정부 회룡도서	0351-876-6304	제천 경북	0443-2-3816
동대문 지산	245-3686	평택 경기문고	0333-53-0524	청주 샘터서적	0431-55-0264
용산 마포 진명사	712-5824	부산 지역		충주 문학사	0441-847-2819
서초 금비	522-4765	김해 북부사	051-895-4841	충남 지역	
송파 강화사	416-5101	부산(남구)조선	051-756-2727	논산 백제도서	0461-32-3156
중구 수송사	272-0803	부산(북구)화목	051-865-0150	대전 청림사	042-632-6799
성동 성지사	457-2891	부산(서구)진흥	051-466-9386	천안 화성서적	0417-551-3073
신진컴퓨터서적	714-7942	부산 현대사	051-467-8011	강원 지역	
영등포 지성사	847-8702	경북 지역		강릉 영동서적	0371-645-3361
동작 영우사	816-1788	경주 동화서적	0561-772-4108	삼척 영동사	0397-72-4959
은평 서대문 혜진사	357-6045	구미 청운서점	0546-461-7824	속초 동아	0392-32-1555
종로 한일	737-3491	김천 꽃동산	0547-434-5897	원주 남부서적	0371-42-8424
강서 영민도서	697-7995	대구(동구)영남도서	053-423-9193	춘천 경북서점	0361-241-2015
관악구 관악사	823-5121	대구(서구)세문도서	053-421-8958	전남 지역	
경기 지역		상주 제일	0582-535-2377	광주(서구)호남	062-227-3436
인천 영풍사	032-884-0801	안동 종로	0571-53-7575	순천 일광서점	0661-52-4414
인천 중앙도서	032-527-9350	영주 대한	0572-32-8597	여수 대양서적	0662-62-2111
부천 하나	032-663-6467	점촌 동명	0581-555-4672	전북·제주 지역	
성남 한성도서	0342-706-0234	포항 예지서점	0562-73-4870	이리 대동서적	0653-52-3334
수원 대교서적	0331-253-6351	경남 지역		전주 세림	0652-82-9884
광명 광명사	02-809-4594	마산 태양사	0551-44-7428	제주 광장서점	064-33-7030

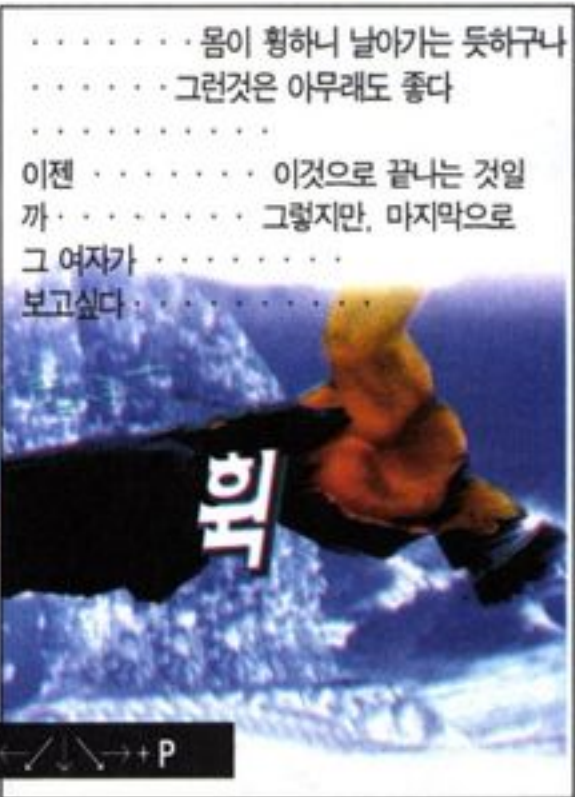
아키라의 신세대 와신상담 〈제 6화〉

아키라, 생과 사의 갈림길에서 라이벌을 쓰러뜨리다

수행을 시작하자!!
·····자! 그럼 일단 긴장을 하고····· 산쪽으로 올라가는 것이 좋을지···
언제까지 수행하면 좋을 것인가···
매일, 매일 거목을 상대로 권법을 수련해도 어느 정도나 내가 강력해졌는지 알 수 없고·····
역시 혼자서는 외로워
·········· 아아·····
지난번 상대였던 여자가 생각나는구나··· 참 귀여웠는데·····

········
········
하악

뭐··· 뭐야, 갑자기!?
이런 갑작스런 공격을 받다니…
어쨌든 우선 이 위기를 벗어나야····
어째서 난 링 위쪽에 신경을 쓰지 않았던가!? 저녀석의 갑작스런 공격을··· 하악···
하악····

하늘이 무너져도 어쨌든 마음을 가다듬고 잘 생각해 보자···
저녀석은 분명히 산꼭대기에서 내려왔을 것같은데···

춥다! 너무 춥단말이다!!
완전히 길을 헤메고 있다 · · · · · · · · · · · ·
곧바로 앞으로만 왔는데 · · · · · · · · · · · ·
그러나 · · · · · · · · · · · · · ·
아무리 급하게 왔다고는
하지만 뭔가 두터운 옷을 준비했더라면
이렇게까지 추위를 느끼지는
않았을텐데 · · · · · ·
· · · · · · · · 으아아아아 춥다.
추워-워-워-워 · · · ·
이럴줄 알았으면 도복을
오리털로 만드는 건데
· · · · · · · · ·
휘이익 · · · · · · · ·

아아 · · · · · ·
이젠 · · · · · · ·
더 이상 · · · · · ·
몸의 감각이
완전히 무뎌져 버렸다 · · ·
잠이 온다 · · · · · · · · ·
의식이 흐려지는 것같다 · · ·
· · · ·
아아 · · · · · · · ·
· · · 아직 할 일이
많은데 · · · · · · ·
이렇게 허무하게 나의
생은 끝나는 것인가
· · · · · · · · ·

· · · · · 몸이 가벼워지는 듯하다 · · · · ·
아아 · · · · · · · · · 드디어 하늘에서 나를 맞으러 천사가 온 것일까 · · · · · · · ·
지금까지의 이승에서의 기억이 주마등처럼 흘러 지나가는구나 · · · · · · · · · · ·
인생은 정말 긴듯하면서도 짧은 것같구나 · · · · · · ·

휙 휙

자이언트 스윙 : ←↙↓↘→+P

그러나, 아무도 없는 듯한 이런 눈 덮힌 산 속에서 사람을 만나다니 · · · · · 그런데다가 저녀석은 나와 같은 화이터 · · · · · · · · · 1년전에 딱 한번 싸웠던 적이 있는 · · · · · · 나의 철천지 라이벌!! · · · · · · 그래, 너석의 이름은 · · · · · 울프!!
재수 시절에 서울 버철 대학에 입학하기 위해 싸웠던 적이 있는 녀석 중 하나!
파워와 스피드가 생활 신조인 무패의 프로레슬러 · · · · · · · · · 그때 싸움은 참으로 격렬했었지 · · · · · · · 결국 그때 재시합을 약속하고 헤어졌었는데 · · · · · · · · · · · · 음, 두고 보자,
하지만 이 링은 확실하게 서울 버철 대학 소유의 링 중 하나인 듯한데!
그렇다면, 그때 울프도 입학했단 말인가!?
녀석도 합격했단 말인가!? · · · · · · · · · · · · · · · · · ·

로 너클!

이 기술로 견제해서 웅크린 자세를 흩뜨리자!? 그러면 울프가 노리고 있는 것은 · · · · · · · · 중단 공격이나 웅크려 던지기 둘 중의 하나!!
· · · · · · · · · · 그렇지만 나는 이 선택 공격의 깨부술 방법을 알고 있다!!
후후 선택 공격에 관해서는 내가 너보다 한수 위다 · · · · · · · · 한수 가르쳐 주마, 울프!! 이것이 나의 새로운 절초, 아키라식 맹호경파산이닷!!

시간은 10분 정도밖에 남아있지 않고 체력은 저녀석의 반 정도 밖에 · · · · · · · · · · ·
게다가 다운 상태, 반격하기도 난해한 상황이다 · · · · · · · · · ·
우선 현재 상황을 냉정하게 분석하고 · · · · · · · 울프는 일어나서 퀵 포워드로 압박을 가해 오고 · · · · · · · · · · 무엇을 노리는 것일까?
울프의 격투 기술은 레슬링 · · · · · · · · · · · ·

그렇게 추측해 보면 · · · · 선택 공격은 당연히 던지기 기술을 중시하겠군!!
그렇다면 · · · · · · · · 일격필살의 위력을 자랑하는 팔극권 타격으로 대항하는 것이 라이벌에 대한 예의겠지!
게다가 산에서 연마한 기술을 시험해 볼 절호의 찬스다
· · · · · · · · · · 어떤 선택 공격을 해 와도 반격해 주마!!
덤벼라!

아키라식 맹호경파산 : ↘↘→+P

게다가 상대는 다운 상태이기 때문에 추격 찬스!
· · · · · · · · · · · 그러나 여기서는 퀵 포워드로 압박을 가하면서 선택 공격을 준비하자 · · · · · · ·
퀵 포워드에서 약보정주와 붕격운신쌍호장으로 연속 공격을 가해도 좋고 · · · · · · · · ·
웅크린 퀵 포워드에서 맹호경파산과 백호쌍장파와 심의파로 3연속 공격을 해도 좋고 · · · · · · · · ·

좋아,
안전하게 붕수로 하단 반격기를 가하면서 울프의 움직임을 견제하고 나서 약보정주와 붕격운신쌍호장의 연속 공격으로 해 보자

붕수 : G ↓+P
(*하단 반격기와의 연속 공격)

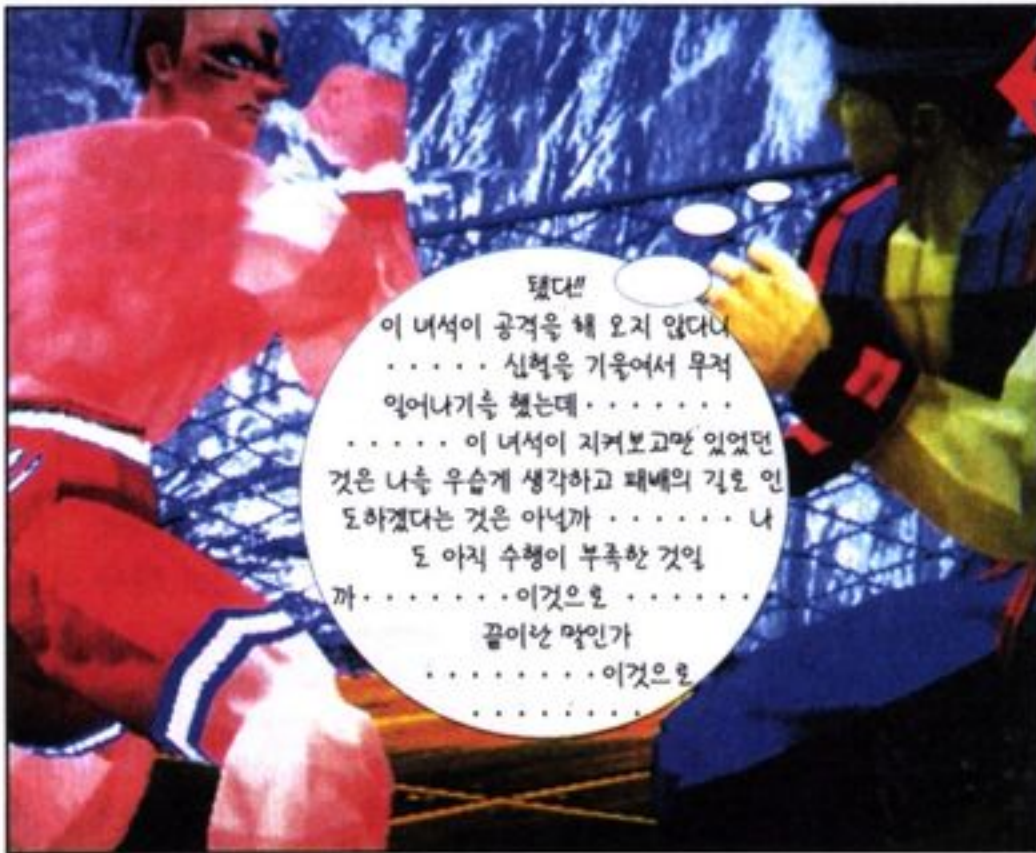
아니!? · · · · · · · 이렇게 일어설 수 있다니!!

콰당
사이드 스프렉스 : P+G

이런 제길, 또 다시 다운되다니!!
그러나 · · · · · ·
무적 일어나기 기술을 알고 있지 · · · · ·
내가 산 속에서 수련 중 터득했던 · · · · · ·
실전에서도 가능할 지 한번 해 볼까
· · · · · · · · ·
정말로 체력도 시간도 얼마 남지
않았구나 · · · · ·
울프는 퀵 포워드로 점점 다가오고 있다! · ·
그렇다면! 한번 일어버린 다음에 선택 공격을
노리자! 일어나기 공격으로 반격하는 것도

아니야, 틀리다 ·
나의 일어나기 공격은 거의 휘둘러차기 뿐이
다 · 이것이 반격당할 경우에는 던지기 기술을
당할 것은 뻔한 일이다 · 이런 상황에서는 나의
무적 일어나기 기술을 쓸 수 밖에 없다
아니야, 기다리자 · · · · · ·
만약 무적 일어나기가 실패할 경우 · · · ·
타격기와 던지기로 선택 공격을 하고
· · · · · · · · · · 절묘한 타이밍으로
던지기 기술을 쓰면 확실할 것이다
어쨌든 이 상황에서는 무적 일어나기가 가장
유효한 방법이다 · · · · · · · ·

승부닷! 울프!!
나의 일어나기가
바로 이거닷!!

· · · 좋아! · · ·

됐다!!
이 녀석이 공격을 해 오지 않다니
· · · · · · 신혁을 기울여서 무적
일어나기를 했는데 · · · · · · · ·
· · · · · · 이 녀석이 지켜보고만 있었던
것은 나를 우습게 생각하고 패배의 길로 인
도하겠다는 것은 아닌가 · · · · · · · 나
도 아직 수행이 부족한 것일
까 · · · · · · · · 이것으로 · · · · · · ·
끝이란 말인가
· · · · · · · · · 이것으로
· · · · · · · · ·

파팍
· · · 아니야 · · · ·
안된다 · · · 이런 식으
로 끝나서는 안된다! 여기
서 포기한다면 아무것도
시작할 수 없지 않은가!!
내가 여기서 패배할 이유가 없다! · · · ·
팔극권을 연마해 버철 대학에서도 가장 강력
했던 나인데 · · · 정신적인 미숙함일까
· · · · 너의 강인함에 기가 죽은 것일까
· · · · "슬럼프"에 빠진 것일까 · · ·
나는 결코 나약하지 않다고 다른 사람들에게
자랑하기도 했었는데 · · · 이런 모든
것들을 극복하기 위해 산에서 수련을 하고 넌
자와의 승부에서 · · · 이제부터 나의
새로운 도를 발견하고 · · · 몸과 마음 모
두 새롭게 변화시켰던 내가!!
이런 식으로 · · · ·
이런 식으로 패배할 수는 없지!!

이야아아아아압

파아악!!
퍼억
백호쌍장타 : ←→+P

K.O.

· · · · 이것으로 승부가 난
것일까 · · · ·

다시 덤벼라 · · · · · · · · 라이벌!!

아키라의 전 대전 성적
통산 7831전 중 6248승
1961패
현재 승률 49 · 6% (승률은
하락했지만 귀중한 1승을
올렸음)
은퇴까지 앞으로 39패 남았
지만 2002년 월드컵의 한
국 개최를 위해
2002년까지 뛰기로 했음

스페셜 금단의 비법

루드라의 비보

이번호 스페셜 금단의 비법에서는 스퀘어에서 발매한 「루드라의 비보」이다. 특히 주인공 3인의 각장을 클리어하고 듄의 장에서 듄과 같이 4인이 만나 달의 세계에서 평화를 위해 클리어한다는 내용으로 상당히 어려운 게임이기도 하다. 챔프에서는 중요한 부분에서 클리어에 결정적 열쇠를 쥘 수 있는 부분만 소개하겠다.

시온의 장(シオンの章)

1일째

「루드라 교단원을 따라 남쪽에 있는 巨人의 塔으로」

●POINT 튤(テュール)과의 만남.

라고우 돌(ラゴーウの石)을 조사하고 있으면 갑자기 바닥이 꺼져 아래로 떨어진다. 떨어진 곳에는 3번째 동료인 튤이 잡혀 있다. 그를 구하고 방에서 나오려고 하면, 거인족 루드라(ルドラ)와 전투가 시작된다.

2일째

「다눌프(ダヌルブ)로 가는 방법」

●POINT 오른쪽 아래에 있는 노인으로부터 작은 배를 빌리도록 하자.

방주의 행방을 찾기 위해, 언령산(言靈山)의 조라(ゾラ)를 방문하도록 한다. 언령산으로 가려면 작은 배를 빌려야 하는데 1일째에 시온의 집에서 다그(タグ)와 이야기하고 있으면 작은 배를 그냥 빌릴 수가 있다.

「언령산으로 가는 방법」

●POINT 상자 안에 있는 스위치를 누르면 조라 방으로 통하는 문이 출현한다.

왼쪽 사진에 있는 보물 상자를 찾으려면, 먼저 바닥에 있는 큰 스위치를 누른다. 그리고 상자 안에 있는 스위치를 누르면 조라 방으로 통하는 숨겨진 문이 출현하게 된다.

6일째

「전설의 검 (傳說の劍)을 구하러 가자」

●POINT 봉인 상자를 여는 방법

5층에 있는 회복의 물(回復の水) 옆에 있는 스위치를 누르면, 윗 계단에서 뭔가 움직이는 소리가 난다. 이 소리는 스위치가 있는 6층의 바닥이 올라가는 소리인데, 이 스위치를 누르면 봉인 상자를 열 수 있다.

「로마(ロマ마을」

●POINT 해저 도시 라이라(ライラ)

인간 세계의 해저에는 수서족의 고향인 라이라라고 하는 마을이 있다. 시온의 장(シオンの章)에서는 이곳에 가는 일이 없지만, 사렌트의 장(サーレントの章)에서는 도움을 받을 수 있는 장이니까 기억해 두는 편이 좋다.

7일째

「지상으로…」

●POINT 天空落下

그람소드(グラムソード)를 치켜든 순간, 천공의 섬들이 낙하를 시작한다. 스루트(スルト)가 방주를 타는 것 이외에 지상으로 돌아갈 수 있는 방법으로 바로 이 천공낙하를 가르키고 있던 것이다.

8일째

「방주」

●POINT 천공낙하……그리고

방주를 타고 렌 마을로 이동하고 있는 중에, 어딘가에서 불가사의 한 빛이 비치는 장면이 있다. 이 빛이 무언인가 하는 것에 대해서는 수수께끼로 남아 있지만 이 수수께끼는 스루트를 만나면 알 수 있다.

「다시 렌의 마을로…」

●POINT 자멸의 언령

왼쪽 위에 있는 집에서, 자멸의 언령(自滅の言靈)을 가르쳐 준다.

그러나 이것을 알기 위해서는 간단한 수수께끼를 풀어야 하는데, 모르는 사람을 위해 그 정답을 가르쳐 주겠다. 정답은 바로 아도슨(アドソン)이다.

9일째

「마지막 다난 4신을 만나러」

●POINT 가짜 검

출입구 부근에서 볼 수 있는 이 검은 사실, 새빨간 색을 한 가짜 검이다. 모르게 빼면 아이스크인(アイスクの人)이라고 하는 적이 내려 오는데, 그렇다고 해서 이 검을 빼지 않으면 빙산 속으로 들어갈 수가 없다.

●POINT "2번 나가라"의 진짜 의미

"2번 나가라"(2度進まれよ)고 쓰여져 있다고 해서 통로를 2번 통과하는 것은 틀리다. 간판 오른쪽 문을 한번이라고 생각하고, 간판 오른쪽 문에서 그 다음 문을 통과한 다음, 2번째 문으로 돌아오는 것이 정답이다.

「물에 실려 헤그(ヘグ)의 체내로 들어간다」

●POINT 요기(ヨーギ)로 통하는 문

도중에, 모세 혈관같이 생긴 닫혀진 통로가 있다. 이 통로는 먼저 이 통로 왼쪽에 있는 큰 기둥을 툭툭 쳐야만 열리게 되어 있다.

이렇게 하지 않으면 아무리 빨리

나가도 의미가 없다.

12일째

「부활하는 약을 구해 외딴 마을로 간다」

●POINT 미로로 된 숲을 벗어나는 방법

미로로 된 숲을 벗어나지 않으면 외딴 마을로 갈 수가 없다. 이 숲을 벗어나기 위해서는 '9시에서 시작해서 6시로 끝난다'(9時から始まり6時で終わる) 가 힌트인데 좌, 상, 우, 하 순서로 숲의 통로를 통과해 보자.

시렌트의 장(シレソトの障)

7일째

「다시 명계로」

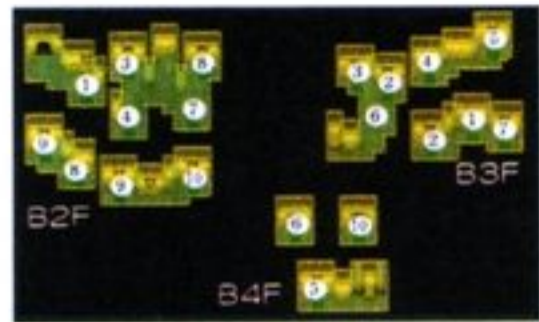
●POINT 정보 입수

갈무의 박제(ガルムの剝製) 앞에, 리자(リザ)의 엄마가 서 있다. 리자를 도와주겠다고 약속하면 빌샤나(ビルシャナ) 유적으로 통하는 워프 존(ワープゾーン)을 가르쳐 준다. 이것을 사용하려면 워프 에너지(ワープエナジ)가 필요하다.

7일째

「소론, 뮨히와 재회」

●POINT 워프 게이트 (ワープ ゲート(B2F))

이 층계는, 주로 워프 존에서의 이동을 나타낸다. 돌아가지 않고 바로 가려면, 1→2→3→8→9→10 순서로 지나가면 된다. 그런데, 6으로 표시되어 있는 곳에 파란색으로 되어 있고 또 봉인되어 있는 보물 상자가 있으므로, 그 보물 상자를 열어 본 뒤에 앞으로 나가도록 하자. 속에는 양 날이 빛나고 있는 소크용 검(ソークの武器)이 들어 있다.

●POINT 카운트 게이트(B3F)

이 층계에 있는 스위치는 다른 장소의 것을 3번 밟으면 이 층계의 입구로 되돌아 가버리고 만다. 때문에 세이브 포인트로 간 다음 동시에 보물을 가질 수 있다. 왼쪽 맵을 보면서 나가도록 하자. 이와 더불어 몇 군데의 스위치는 밟지 않고 피해서 나갈 수가 있다.

리자의 장(リジーの障)

서장 -1일째

「칸 출발」

●POINT 바벨의 열쇠를 입수할 수 있는 방법

추격자의 질문에는 신중히 대답해야 한다. 대답에 따라서 바벨의 열쇠(バベルのカギ)를 입수하지 못하는 경우도 있다. 처음 질문에 "보지 못했다"(見なかった)를 선택하면 아주 이상적이지만, 여기서 정직하게 "봤다"(見た)를 선택해 버렸다면 그 다음도 그 대로 "왼쪽(左)"이라고 대답한다.

4일째

「다눌프(ダヌルブ)로 간다」

●POINT 루트를 바꿔 아이템을 획득

다눌프에 도착하면 바로 필드로 나와 다시 마을로 돌아간다. 거기서 옥좌의 부상(玉座の浮上)을 목격하게 된다. 그리고 해가 진 뒤에 교회로 가면 소년들로부터 1000라그 또는 스트라글(ストラグル)를 선택해서 받을 수 있다.

「교회에서 여신상과 대면」

●POINT 나무 상자를 여는 방법

다눌프가 있는 집의 서랍에는 묘한 나무 상자가 있다. 3개의 끈 중에서 어느 것을 잡아 당기면 열리게 되어 있는데, 만약 틀리면 상자는 파괴되고 두번 다시 열리지 않는다. 정답은 처음이 '중앙(中央)' 그리고 '右(오른쪽)'. 이것이 성공하면 언령(言靈)의 메모를 발견할 수 있을 것이다.

7일째

「오염 수용소와 소돔의 폐성(ソードムの廢城)」

●POINT 어린이의 혼이 문을 연다

오염 수용소(汚染の收用所)의 대공간에서 어떤 해골에게 말을 걸면 어린이의 혼이 나타난다. 이 때, "맛있는 물(おいしいみず)" 또는 "호른의 물(ホルンのみず)"을 가지고 있으면 어린이는 이를 훔쳐서 도망가기 때문에 닫혀 있던 지하 1층 문이 열리게 된다.

9일째

「고모라(ゴモラ)에서 오염 장치를 정지시킨다」

●POINT 장치를 멈추는 방법

탱크 사용 방법은 2가지이다. 세계를 손 안에 넣고 싶으면 달의 다이얼(月のダイアル)을 오른쪽으로 별(星)을 오른쪽으로, 태양(太陽)을 왼쪽으로 한다. 세상의 평화에 이용하려면 달을 좌, 별을 좌, 태양을 우로 한다. 멈추고 싶으면 다이얼을 반대로 하면 된다.

●POINT 어디로 들르는 것이 좋을까?

이벤트는 아무것도 없지만 이 곳을 떠나기 전에 가 두고 싶은 곳이 프레이(フレイ)유적이다. 그 외에도 호른(ホルン) 뿐만 아니라 매직 리프(マジックリーフ)를 입수할 수 있다.

11일째

「메이화(メイファ)의 언어를 사용하여 북에 있는 대지로 향한다」

●POINT 돌아다니며 아이템 입수

마을에서 재회한 시온에게서 오카리나(オカリナ)를 물려 받고 빌샤나의 사당(ビルシャナのほこら)에서 출발. 북으로 향하면 큰 해구가 보이는데, 그 조금 아래에 있는 사당에서 아브돌 (アブドル)로 나갈 수 있다. 마을의 서랍에 매직 리프 등이 있다. 게다가 필드로 나와 서쪽으로 가면 엘레미아 양관(エレミアの洋館)과 그램(グラム) 유적 상자는 대단한 건 아니지만 겐프(ケンプ)와의 자코전에서 겐프 슈즈(ケンプシューズ) 입수. 리프(リブ) 2종류와 보이스 아머(ボイス アマ) 등, 강력한 아이템을 입수할 수 있다.

15일째

「소돔과의 최종 결정」

●POINT 스위치 조작 포인트

먼저 1의 스위치를 ON하고 계속해서 2도 ON으로 한다. 그리고 중앙에 있는 큰 황색 버튼을 누르면 보물 상자가 출현한다. 안의 내용물을 갖고 싶으면 다시 한번 버

튼을 누른다. 여기서 특별한 스위치가 출현하므로 잊어버리지 말고 온하길 바란다.

듄의 장(デコンの障)

인간족의 운명을 바꾸기 위해 제이드로 인도된 전사들이 여기로 집결한다

「방주를 탄 제이드(ゼイド)의 전사들, 이제 모두 집결」

시온, 사렌트, 리자의 장을 모두 클리어하면 자칭 트레저 헌터인 듄의 장이 시작된다. 이 장은 3명의 주인공이 듄을 선두로 내세워 달에서 기다리고 있는 창조주 "미트라(ミトラ)"를 쓰러뜨리는 것은 목적으로 하고 있다.

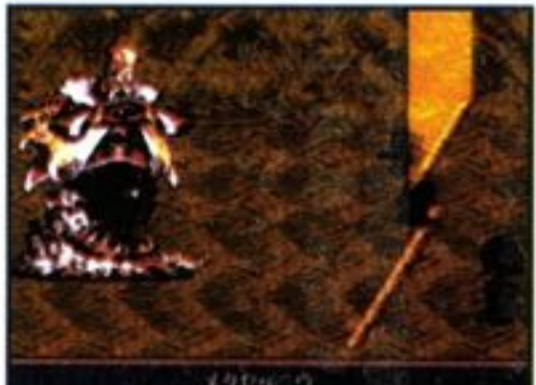
「과거의 문 맞은편에는 인간족 루드라의 모습이…」

4명의 적을 모두 쓰러드리면 봉인되어 있던 가장 중앙에 있는 방이 열린다. 거기에는 하우젠(ハウゼン)이 기다리고 있게 된다.

사렌트 장에서 싸웠던 하우젠…드디어 결전의 날이 왔다!

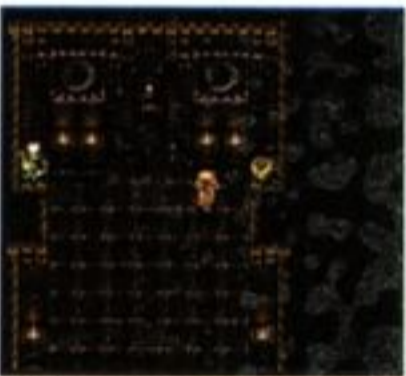
하우젠

「4용사의 한명이며 인간족 루드라」

번개 언령과 음성 언령(雷屬性과 陰屬性)을 사용하며 공격해 온다. 특히 시안 공격(邪眼の攻擊)에는 번개 속성을 가진 방어용 무기를 몸에 대고 있지 않으면 견딜 수 없으므로 주의해 두자. 반대로 이쪽에서의 언령 공격은 바람 언령(風の言靈)이 꽤 효과가 있다. 쓰러뜨리면 미트라(ミトラ)가 언령의 사용 방법을 가르쳐 준다.

공격의 대부분이 번개 언령. 특히 메타셋니우(メタセッイウ)의 위력은 굉장하다

스크루드 문(スクルドの門)

「미래를 바꾸기 위해 오로지 앞으로 전진」

정해진 장소로 적이 출현하는 작은 방을 몇 번이고 루프시킬 수 있는 장소. 작은 방은 2종류밖에 없지만 한번 전투가 벌어지게 되면 어느 한쪽이 쓰러질 때까지 탈출할 수 없다(전투 탈출 언령도 무효). 이 문을 탈출할 수 있는 방법은 적과 각각 2회씩 싸우고 그 다음부터 출현하는 포인트를 우회하며 나아간다.

출구에는 회복 항아리(回復のツボ)와 세이브 석상(セーブ石像)이 있다

베르산디의 신전(ベルザンディの神殿)

현재 발견! 최후의 전장으로 출발!

신전으로 들어가기 전에 들어갈 자격이 있는지 없는지에 대해 시험할 수 있는 장소가 있다. 가짜 폭시(フオクシ), 레긴(レギン), 가라일(ガーライル)이 나타나 시온 일행을 유혹하는데 이 유혹에 넘어가지 않으면 신전의 문은 열린다.

드디어 모습을 드러낸 신전 입구.

창조주를 쓰러뜨릴 때까지 이 싸움은 계속된다…

신전 맨 꼭대기 층계에 도달한 듄(チューン) 일행이 본 것은…종족의 진화를 쭉 지켜봐 온 미트라가 비춰주는 고향 풍경, 그리고 그것을 비추는 큰 거울. 이제 창조주와의 싸움이 시작된다.

큰 거울에서 나타난 미트라. 드디어, 제이드 전사들의 마지막 전투가 시작된다

미트라(제1형태)

「모든 것을 만드어 내는 창조주」

시계문의 실체?

한번도 열린 적이 없기 때문에 더욱더 궁금해지는 시계문!! 도대체 그 실체는 무엇일까?? 시계 바늘은 탑의 종이 울릴 때마다 한번씩 움직이는데 시계를 완전히 한바퀴 돌려면 8번 움직여야 한다. 정말로 모두 열 수 있을까?

숫자는 시계문의 바늘이 위를 향하는 시간을 나타낸다. 플레이는 로마의 남서에 위치한다.

라테오무르(ラータオムル), 후르테누(フルテヌ), 스담진(スダムジン), 라리진(ラリジン), 세레블(セレブル), 가키페블(カーキペブル)… 등등.

어쨌든, 바람 언령을 사용하므로 바람맞이용 무기를 준비해 두도록 하자. 방어력이 상당이 높으므로 무기 공격은 별로 기대할 수 없다. 데미지를 주려면 번개 언령이 효과있다. MP 회복은 빨리 하자!

미트라가 사용하는 최대의 바람 언령, 가키페블. 무엇으로 견뎌야 할까?

미트라 (제2형태)

제1형태 보다는 무기 공격이 강해졌지만 그렇다고 해서 공격력을 높여 놓지 않으면 결정적인 데미지는 줄 수 없다. 양성 언령(陽属の言霊)을 사용해 오므로 양성용 방어 무기를 꼭 준비하도록! 폭탄이나 자석 등, 특수기를 사용하기도 하지만 위력은 약하니까 체력 회복 언령은 메가미(メガミ)로 해도 충분할 것이다. 시온과 사렌트는 무기 공격, 리자는 체력 회복, 듄은 민첩성을 살려 도구를 사용하기도 하고 회복을 도와주기도 하면 좋다. 장기전이 되므로 MP는 최소한으로 하자.

마법 방어력을 내리는 언령 기가프스펙(ギガプスペク).

미트라 (제3형태)

무기 공격은 제2형태보다 더욱 효과가 있다. 특히, 공격력을 업시키는 언령 브라클스(ブラクルス)를 더한 시온의 아포칼리프스(アプカリプス)가 아주 유효하다(통상 공격에서는 600전후, 위기 상황일 때는 1200전후). 언령 공격은 거의 효과 없으므로 회복과 공격 보조에 전력 투구하자.

미트라의 공격 중에서 물 언령이 상당히 강하므로 물방어용 무기를 준비해 둔다. 데미지를 받아 곤란한 위기에 처했다면 빨리 상태회복 언령인 루메하(ルメハ)로 치료하자.

공격력 업 등의 보조 언령을 해제해 버리는 공격. 4, 5턴에 1회 사용.

「진화의 최종 형태로 루드라의 비보는 빛난다」

미트라가 해온 종족 진화는 제이드를 갖고 있는 인간족에 의해 종지부를 찍었다. 하지만 이것으로 인해 인간족은 새로운 적과 싸우지 않으면 안되게 되었다. "모든 것을 무로 바꾸는 존재…". 듄 일행의 여행은 또다시 시작된다.

숨겨진 언령

「숨겨진 언령은 모두 스테이터스와 관계한다」

플레이 중에 보물 상자 등을 열었을 때, 갑자기 "~가 된 것 같은 기분이 들었다(~になったような氣がした)"라고 하는 메시지와 함께 ?가 포함된 언령을 발견하는 일이 있다. 이 ?가 포함된 언령은 모두 스테이터스와 관계하는 언령이다. 불의 속성을 가진 언령 '이그'나, 물의 속성을 가진 '아크' 등은, 플레이중에 몇 번인가 들었을 테지만 스테이터스에 관한 것은 힌트 외엔 들을 수가 없다. 스테이터스에 관한 언령을 가지고 있지 않으면 전투에서 상당히 고전한다. 정확히 말해서 공격계의 언령을 많이 가지고 있는 것 보다도, 아래 표에 있는 언령을 전부 갖추고 있는 쪽이 훨씬 도움이 많이 된다. 여기에서는 게임 중에 들을 수 있는 ?가 붙은 언령의 정답과 이것 외에 있는 스테이터스 관계의 언령표를 게재하였다. 이것이 아직 일부이긴 하지만…

보물 상자 등에서 입수할 수 있는 숨겨진 언령집

언령명	입수장소	효 과	범위	소비MP	언령명	입수장소	효 과	범위	소비MP
ブラ?ム ブラキム 블라?무→블라키무	거인의 탑	아군쪽 힘을 업시킨다	단수	8	?ラーチイス エラーチイス ?라티→에라티	교단 본부	아군을 광전사 상태로 만든다	단수	20
スピ-? スピーリ 스피?→스피리	데르피산	아군의 현명함을 업시킨다	단수	8	リ?ム リイム 리?무→(속성+)리이무	톨 화산	특정한 속성을 가진 대미지 반감	단수	8
?エムル フエムル ?무르→페무르	가렐트터널	아군의 민첩함 업시킨다	단수	8	テッラ ステッラ ?테라→스테라	파르 유적	적에게서 HP를 흡수	단수	4
カウト? カウトウ 가우토?→가우토우	가렐트의 시계 받침	아군의 재능을 업시킨다	단수	8	?プソンモ アプソンモZ ?프손모→아프손모	소돔 유적	적에게 확실한 물리적 공격을 준다	단수	12
コルボ?ス コルボリス 콜보?스→콜보리스	그람 유적	아군의 물리 방어를 업시킨다	단수	8	ウ?ルス ウイルス 우?루스→우이루스	고대유적 루네	적의 현명함 다운	단수	7
パテ?エ パテイエ 파테?에→파테이에	프레이 유적	아군의 언령 방어를 업시킨다	단수	12	ウエ?ボリス ウエンボリス 웨?보리스→웬보리스	해저 신전	적의 물리적 공격 다운	단수	7
エク?ピア エクスピア 에크?피아→에크스피아	다나 유적	자멸하여 아군을 회복	복수	20	ブルモ? ブルモラ 프르모?→프르모라	레무의 숲	적의 MP를 흡수	단수	1
ア?ソ?ウ アプソロウ 아?소?우→아프소로우	지그문트 빙산	크리티컬 히트를 딱 한번 낸다	단수	12	フ?ット フアット 후?트→후앗트	영역(靈域) 요새	적의 민첩성 다운	단수	7
レ?イーニ レフイーニ 레?니→레피니	헤그 체내	오염과 광전사 상태 이외의 상태 회복	단수	6	イ?ベーキ インベーキ 이?베키→인베키	폐허도시 고모라	적의 힘 다운	단수	11
ピ-? ピース 피?→피스	수해	전투와 단전에서 탈출	복수	3	ピクガ?ロ ピクガゼロ 피크가?로→피크가제로	메이파 신상 적의	언령 방어다운	단	22

버그를 잡아라!

날이 갈수록 「버그를 잡아라」의 인기가 하늘을 치솟고 있습니다. 정말 이 빅보스는 웃어야 할지 울어야 할지 모르겠습니다. 버그가 박멸되면 이 빅 보스의 목이 날아가니 그것도 좀 섭섭한 일이고, 아무리 그래도 6월호 같이 버그들이 살판난 듯이 날뛰어선 도저히 안된다고 봐요! 이번호에는 다시 새로운 각오로 챔프를 만들겠다는 의지와 사죄의 뜻을 전하고자 전 챔프 대원들을 대표해서 벌을 받겠습니다.

잘 봐달라면서 이렇게 악랄할 수가… 600점

문승복 /

발신자 검색

안녕하세요. 저는 광주에 살고 있는 PS 유저 문승복입니다. 요즘 늦은감은 들지만 철권을 즐기고 있습니다. 그런데 중간 보스와 싸우려고 하면 꼭 게임이 멈춥니다. 그래서 버그를 많이 잡아서 「철권 2」를 장만하려 합니다. 잘 봐주세요.

아니! 어떻게 이런 일이…

버그를 잡아라 코너에 버그 등장. 그것도 버그 수용소에 등장하다니.

다른 곳에 버그가 있는 것은 이해하지만 버그를 잡아라 코너에 그것도 버그 수용소에 버그가 있을 수 있습니까. 버그 수용소 안에서도 버그가 활개를 치다니. 신경좀 쓰세요.

PS : BUG 부록 ——

1. BIO HAZARD의 발음은 바이오 해저드가 맞지 않을까요?

2. 챔프 발행 날짜 변경으로 달력에 버그 발생.

빅 보스 답신

인간도 감옥에 갇힌다고 해서 모두 정신을 차리지 못하는 것처럼 버그들도 역시 수용소 안에 갇혀서도 난리 부르스를 치는군요. 정말 죄송하구 송구하구 몸둘바를 모르겠습니다.

어휴! 빅 보스 스타일 완전히 구겨지네!

영광의 3연패, 이제 좀 그만 웃길 수 없을까요? 500점

노상균 /

빅 보스님! 그간 안녕하셨는지요?

저는 빅 보스님의 엔돌핀 보자기를 터뜨린 녀석입니다. 이번에도 역시 4컷 만화를 그려 보내는데 어떨지 모르겠습니다.

참! 지난달과 5월호의 신비로운 포상점수를 본 저의 친구들은 그 주인공이 저인 줄을 모르고 저에게 이러이러한 신기한 놈이 있더라고 말해 주더군요. 웃음을 참을 수가 없었죠.

그리고 참, 저의 친구 효성이를 지난호에 뽑아 주셔서 감사합니다. 그 덕택에 요즘 효성이는 활기차게 챔프의 모든 코너에 열심이랍니다.

PS. 차세대 CD 자켓과 퍼즐의 규격이 맞지 않아서 고생했습니다.

빅 보스 답신

우선 「버그를 잡아라」에 3회 연속 게재된 것을 축하드립니다. 다른 헌터들의 원성의 소리가 귓전을 맴돌지만 웬지 노상균 버그 헌터님의 글은 꼭 실어드리고 싶으니, 이게 무슨 조화속인지. 이 편지지, 혹시 이 몸이 좋아하는 문어발을 싸두었던 종이가 아닌지요? 정말 고린내가 나는 군요. 음~ 향기로운 냄새.

언제 서울에 올 기회가 있다면 꼭 빅 보스에게 전화 주십시오. 맥도날드 햄버거를 대접하겠습니다.

이가 없으면 잇몸, 본지가 없으면 부록에서라도 잡고 말거야! 500점

이영훈 /

발신자 검색

안녕하세요? 빅 보스님.

저는 이것으로 두번을 보내게 된 이영훈이라고 합니다. 그런데 뜻하지 않은 일이 일어났어요. 학교에 본지를 가지고 가 버그를 잡던 도중 선생님에게 그만… 그래서 부록에서만 버그를 잡겠습니다.

빅 보스 답신

'그런 경우에는 뜻하지 않은 일'이라고 하면 아니될 것으로 압니다. 쉬는 시간이면 또 몰라도 선생님이 압수하신 걸 보면 분명 수업시간에 무아지경이 되어 본격적으로 팔을 걷어붙이고 버그를 잡고 계셨던 모양인데… 정말 이래서야, 반성의 빛을 보이고 열심히 수업에 임하면 선생님께서 기특히 여기시사 다시 챔프를 돌려줄 수도 있으니 분발해 주십시오. 그렇지 않으면 챔프는 선생님 자녀들 방에서 영원히 나오지 않을 것입니다.

정말 날 이렇게 열불나게 할 수 있는 겁니까? 700점

권상근 /

발신자 검색

빅 보스님께 질문 있습니다.

챔프 스탭들은 게임챔프 부록은 안 읽는 것입니까? 전 오늘 챔프 6월호를 보고 무지무지 화가 났습니다. 왜냐? 버그 아닌 버그가 있어서지요.

그 버그는 바로 금단의 비법에 있습니다.

완전 범죄는 없지만 완전 버그는 왜 그렇게 많은지… 전 오늘 버그 하나도 잡을 기분이 않납니다.(않 -> 안)

말이 좀 새려고 하는군요. 어쨌든 4, 6월호 금단의 비법말이에요. 음~ 그건 나중에 설명하고 금단의 비법 코너 담당자, 겜훈장님께 게임챔프 과거의 부록, 본지 좀 읽으라고 해 주세요. 이상!

버그 생포 생황 (생 -> 상)

잡을 기분이 안나서 기억나는 버그 하나만. PS인가 SS 신작 소개 화이터즈 스워즈 사진은 전부 스화 제로 사진이다.

저 옛날 챔프에 '타잡지의 혹은 남의 아이디어를 도용하면 안돼요'하고 말한 적이 있는데 지금은 엄연히 본지 부록에 다 나온 것들이 뻔이 소개되고 있으니…

예) 4월호 '모르르에 부적'= 본지 FF6 분석집에 뻔히 나와 있었는데도!!

그리고 이번 6월호! 우와 이건 완전히 뭐야 이건!

'알테마 웨폰(웨->웨) + 브로드 소드(아마 칼 이름이 틀린 것 같다)도 95년 본지의 금단의 비법에 나온 것의 응용편에 불과한데, 또 4월호의 '바니슈 + 데스'도 슈퍼게임에 소개됐던 묘수이다.

그리고 겜훈장님! '나이가 먹으니 영~' 하지 마시고 본지 FF6 분석을 보세요!

(빅 보스님, 이 말을 꼭 겜훈장님께 전해 주세요)

빅 보스 답신

흥분은 몸에 해롭습니다. 편지를 다 읽고 보니 열불날 만도 하군요!

우선 변명 아닌 변명을 하겠습니다. 챔프 스탭들은 모두 담당 코너가 있는데 이것이 계속 지속되는 것이 아니라 일정 시간이 지나면 서로 교체 되기도 합니다. 물론 그 이유는 좀 더 참신한 포맷으로 독자 여러분들에게 신선한 느낌을 주기 위해서인데 그것이 도리어 역효과를 일으키기도 합니다. 물론 챔프 대원들이 본지를 읽지 않는다는 것은 천부당 만부당한 일입니다. 하지만 모두 자기 담당 분야에만 신경을 너무 쓰다보니 다른 대원이 썼던 것을 모두 파악하지 못하고 있는 것도 사실입니다. 또 한가지 전조 겜훈장이 군에 끌려가는 바람에 지난 호부터 겜 훈장을 참신한 인물로 초빙해 왔는데 챔프팀에 합류한 지 얼마 안돼서 그런 실수를 한 것 같습니다.

권상근 버그 헌터님의 충고 정말 고맙습니다. 앞으로는 세심한 주의를 기울여 다시는 독자를 분통 터지게 하지 않을 것을 약속드립니다.

저는 김동현이 아니랍니다! 400점

김동헌 /

발신인 검색

안녕하세요? 빅 보스님

작년부터 이 코너에 계속 응모 중인 김동 — 헌 — 입니다. 지난호에 500점을 주셔서 감사합니다. 그런데 이름이 왜 잘못 실렸을까요? 버그가 「버그를 잡아라」 코너까지?!

그 일로 저는 아이들에게 놀림을 받았습니다. (우째 이런 일이!)

다시는 이런 일이 없었으면 좋겠습니다. 그럼 다음호까지 안녕히 계십시오.

빅 보스 답신

6월호에는 정말 빅 보스가 망신살 뻗치는 일을 너무 많이 저질렀습니다. 친구들에게 놀림을 당한 심적 손해 배상을 어떻게 해드리면 좋을런지... 이 몸을 '빽 보스'라고 부르시면 조금 분이 풀리시겠는지요? 솔직히 빽 보스는 머리 숱이 없는 저로서는 정말 크리티컬 히트가 아닐 수 없습니다. 하지만 다음 편지에는 빽 보스로 불러도 꾹 참겠습니다.

버그잡이 6호

잘 압시롱! 500점

최문호 /

발신자 검색

안녕하세요? 저는 몇달 만에 이렇게 버그잡이에 참여한 유저입니다.

이번호에는 한가지의 왕 버그로 빅 보스의 답신을 듣고 싶습니다.

게임 챔프에서 어린이날 기념이라는 이벤트로 사은잔치를 해서 애독자에게 좋은 선물을 주려고 하고 있습니다. 그런데 사은잔치 2와 3에 웬지 들어보지 못한 주소가 적혀져 있었습니다. 주소가 26-19로 되어 있고,(새로 만들어 냈나?) 또, 24-16(얼싸구, 이건 또 뭐야)로 되어 있습니다. 어린이날 기념으로 만든 사은잔치가 이상한 주소로 가면 어떻게 될까?!

빅 보스 답신

주소가 3번 들어갔는데 두개가 엉터리라니! 하지만 혼동하지 마십시오 29-16이 맞습니다. 정말 최문호 버그 헌터님 말대로 괴상한 주소로 독자들의 편지가 배달됐으면 정말 큰일인데...

하지만 챔프 독자들이라면 진짜 주소가 뭔지 잘 알 수가 있지 않을까요. 혹시 이 코너 담당자가 진짜 챔프 독자를 테스트하기 위해 일부러 그런 것은 아닐까요? 아니면 선물을 주기 싫어서!?

하지만 주소가 3개나 되는데도 챔프에 배달된 응모권은 거의 산을 이룰 정도로 많았습니다. 역시 챔프 독자들을 똑똑해!

내년까지 기다려다오, 사루비아 씨야! 500점

김하늘 /

발신인 검색

안녕하세용? 빅 보스님.

저는 챔프 아트갤러리에 응모했다가 떨어져 그 슬픔을 잊기 위해 이곳에 도전을 합니다. 2년 동안 챔프와의 관계(?)를 가지고도 아직 한 코너밖에 도전을 못했습니다. 아무래도 찔리는군요. 사실 저는 챔프와의 관계를 맺은지 7개월밖에 안됐습니다.

저는 사실 모 게임지를 보다가 챔프를 보게 됐습니다. 하지만 저는 챔프가 더욱더 마음에 들게 됐습니다. 독자코너가 많기 때문이죠. 그중에서도 「버그를 잡아라」 코너가 가장 마음에 들었습니다. 왜냐하면 첫째 포상점수가 굉장히 많기 때문이죠.(요즘엔 꽤 준 것같다. 옛날엔 500점 이하는 없었음). 둘째 빅 보스님과의 대화 때문이죠. 빅 보스님과 대화를 하는 헌터들을 보면 매우 부러웠습니다.(아~ 닭살)

재미있는 이야기와 4컷 만화를 동봉합니다!

안뽑으면 저는 이 세상에서 사라집니다. 하늘로 갈지도...

PS. 참고로 제 이름은 김. 하. 늘. 입니다.

빅 보스 답신

챔프의 독자가 되신 것을 진심으로 환영합니다. 계속 구박만 받다가 김하늘 헌터님에게 과찬의 말씀을 들으니 정말 앞이빨이 튀어나오도록 휘바람을 불고 싶은 심정입니다. 그리고 보내주신 사루비아 꽃씨는 정말 고맙게 잘 받았습니다. 하지만 파종기가 4월 하순까지라 지금 심을 수도 없고 내년에는 꼭 심도록 하겠습니다. 그런데 신한생명에서 공짜로 나누어 주는 것이더군요.

그래도 기분 정말 끝내주게 좋다. 하하하!

6월호에 버그가 너무 많아 낙선자 보따리가 터질 것 같군요.
다음호에는 꼬질꼬질한 보따리에서 날씬한 핸드백으로
바꿀 수 있도록 노력하겠습니다.

200점

박동근 /
정종혁 / 서
10
배현호 / 경기
안지훈 / 부산
서보창 / 대구
홍종여명 / 강
이종원 / 구리
김승환 / 부산
김연권 / 대구
정주영 / 부산
허주관 / 서울
김세훈 / 서울
고일수 / 서울
김형술 / 경기
박현성 / 부산
이종건 / 서
권종구 /
권세

100점

윤일철 / 6
최문호 / 5반
최정수 /
임형수 / 호
최종현 /
김명진 /
고명국 / 번지
황성준 /
김성훈 / 06동 701호
정세훈 /
염현철 /
김규현 / 영 APT 60EHD 104호
김영낙 / 반
이영훈 / 50-4번지
임지용 /
김석호 / 신대방우성APT 11동 1510
김용재 / 동 1502호 김용재
김경일 /
황성준 /
황규철 /

챔프 아트 갤러리

- 장 원 : 2,000점
- 준 장 원 : 1,500점
- 준준장원 : 1,200점
- 입 선 작 : 500점

장원

버철 화이터 키즈 화이팅 !
홍경환 /

준장원

『WE ARE BEST』
서영지 /

준준장원

리온
박재인 /

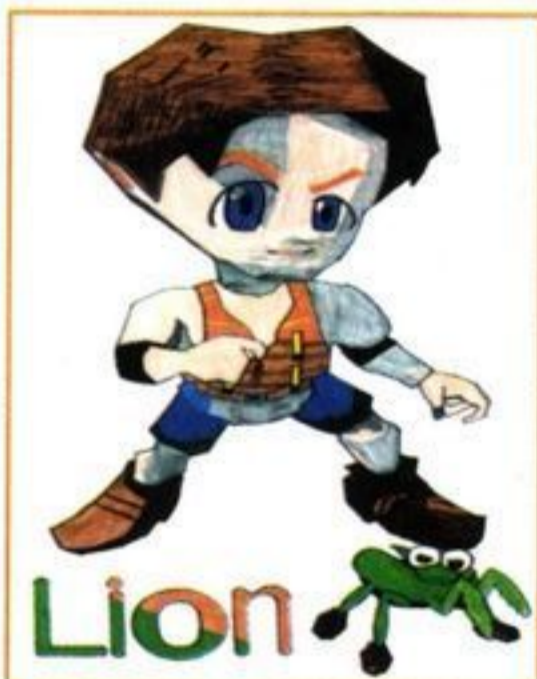
우리는 버철 화이터 키즈 !
이민재 /

귀여운 리온
박동근 /

버철집 남자들
윤준성 /

불타는 투지
김은미 /

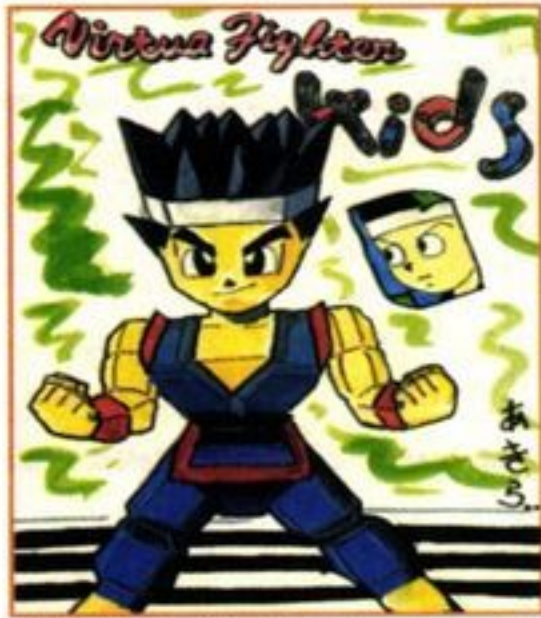
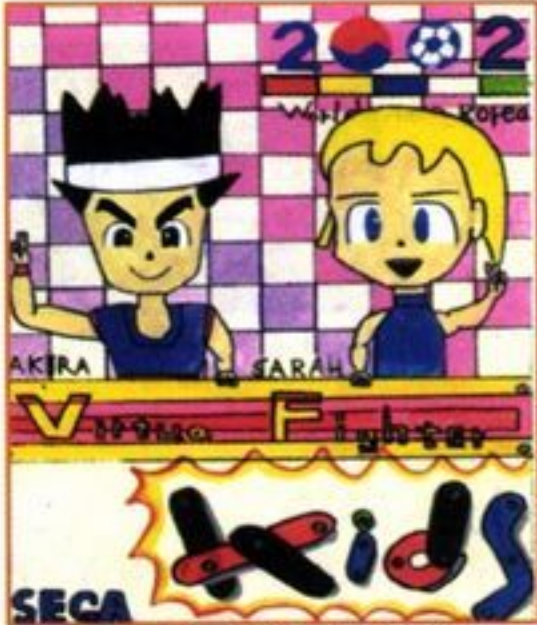
아키라 화이팅 !
안지훈 /

잭키도 챔프를 본다.
권상근 /

리온의 곤충사냥!
이민정 /

얻어 맞는 제프리
이효성 /

초사이어인이 된 아키라!!
최용석 /

폼 잡는 잭키

김성우 /

2002년 월드컵은 한국에서 !

맹준성 /

무적의 용사 ! 아키라.

양승두 /

버철 화이터의 세 주인공

이규영 /

버철화이터 키즈

고일수 /

아키리와 잭키의 대결

김동현 /

VF.KIDS

우상욱 /

언제나 멋진 잭키

김영민 /

『아이~~귀여워라』

임종호 /

4 컷 만 화

아키라의 최대 실수

전형우 /

파이와 파이 그리고 초코파이 ?

김하룡 /

아키라의 분노

김진섭 /

■96년 8월호 챔프 아트갤러리는?

96년 8월호 챔프 아트갤러리는 「소닉 더 화이터즈」에 등장하는 캐릭터를 보내주세요. 그림은 엽서 또는 16절지 도화지 아무곳에 그려 보내셔도 상관 없습니다. 만약 주제와 다른 그림을 그려 보내 주시거나 15일이 지나서 그림이 도착하면 자동 탈락이 됩니다.

당첨되신 분들께는 선물과 챔프 점수를 드립니다.

알림

이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다. 작품을 우송하실 때는 반드시 작품 제목을 적어서 보내 주십시오. 당선된 분들은 해당되는 챔프점수를 드립니다. 그리고 그림은 꼭 매월 15일에 마감입니다.
단, 15일 이후에 온 그림중 1개만 선정 다음호에 기재합니다.

보내실 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층

게임챔프 「챔프 아트갤러리」 담당자 앞

금단의 비법

플레이 스테이션

챔프점수를 드립니다

이 코너에서는 챔프에서 제공하는 금단의 비법과 독자 여러분이 보내 주시는 금단의 비법을 소개해 드립니다. 독자 금단의 비법으로 채택된 여러분에게는 챔프점수 200점을 드립니다

♥ 보낼 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층
월간 게임챔프 「금단의 비법」 담당자 앞

바이오 하자드

플레이어 캐릭터 교체 방법

이 비법은 동료 2명을 구출하는 베스트 엔딩에 한해서만 즐길 수 있다. 베스트 엔딩을 본 후에는 스페셜 키를 입수할 수 있는데 베스트 엔딩의 데이터를 세이브하고 다시 게임을 시작해서 스페셜 키를 조사하면 비밀 문의 열쇠를 얻을 수 있게 된다. 이것으로 저택 1층의 「調査する必要のない」 조사할 필요가 없는 방인 드레스 룸에 들어가면 옷을 갈아 입을 수 있다. 그러면 지금까지 입고 있던 브라보 팀의 제복과는 달리 산뜻하고 편안한 옷을 입고 탐색할 수 있다.

로케트 런처를 사용할 수 있다

우선 3시간 이내에 엔딩을 보자. 단시간 내에 클리어하려면 계획적인 행동이 필요하며 클리어한 후에는 재빨리 2번째 플레이를 개시하자. 그러면 자신의 장비에 「로케트 런처」라는 강력한 무기가 추가되어 있을 것이다. 이것은 쓰러져 있는 좀비 이외의 적을 모두 일격에 쓰러뜨릴 수 있는 강력한 것으로 탄수도 무제한으로 사용할 수 있어 이 장비로 저택을 탐색하면 평상시에는 맛볼 수 없는 박진감을 느낄 수 있게 될 것이다.

까마귀 퇴치 법

저택 2층 테라스를 장악하고 있는 까마귀떼. 이 까마귀는 포레스트의 사체를 조사하면 습격해 오는데 이것들은 베레타로 처치하려고 해도 좀처럼 죽지 않는다. 이때 장비를 베레타에서 나이프로 변경한 후 행동을 개시하면 까마귀는 덤벼들지 않으므로 포레스트의 사체를 조사하기 전에 나이프로 까마귀를 베면 간단하게 퇴치할 수 있다.

회전 축소가 가능하다

조사 중에 입수한 아이템을 확실하게 조사하려면 서브 화면에서 아이템을 조사하자. 이 때 R1을 누르면 아이템이 오른쪽으로, L1은 왼쪽으로 회전하며, R2로는 확대, L1으로 축소할 수 있다. 또 방향키의 조합으로 회전이나 확대, 축소를 실행시키면 모든 각도에서 아이템을 볼 수 있다.

아이템을 자세하게 살펴보자!

철권2

카즈야 선택법

전작에서는 기본 캐릭터로 등장한 카즈야가 이번에는 중간 보스로 등장한다. 우선 아케이드 모드에서 모든 캐릭터의 엔딩을 보면 중간 보스 전원을 사용할 수 있는데 그 중에서 1명을 선택해 엔딩을 보면 카즈야를 사용할 수 있게 된다.

컨티뉴해도 상관없으니 우선은 클리어하자

로저 알렉스 선택법

앞에 설명한 방법을 실행하면 등장하는 캐릭터 3인 중 하나가 로저&알렉스이다. 카즈야로 플레이하면 중간 보스로 출현하지만 로저나 알렉스를 쓰러뜨려도 자신이 사용할 수는 없다. 하지만 그 열쇠는 바로 3라운드에 있다.

어느 캐릭터라도 상관없으니 3라운드까지 진행해 플레이어 캐릭터의 체력이 거의 바닥이 난 상태에서 상대를 쓰러뜨리면 「그레이트」라는 소리가 날 것이다. 그러면 다음 대전 상대가 로저나 알렉스가 된다. 이 때 승리하면 캐릭터 선택 화면에서 복싱 글러브를 낀 알렉스가 출현한다. 결정하는 버튼에 따라 로저를 선택할 수도 있다.

체력을 조금 남기고 상대를 쓰러뜨리자

멜티렌서

갤러리 모드

엔딩 후에 조금 기다리면 「おまけをセーブします/보너스를 세이브합니다」라는 메시지가 나온다. 여기에서 세이브하면 옵션에 그래픽을 볼 수 있는 갤러리 모드가 추가된다.

혼드 아울

클리어 보너스

옵션 화면에 들어가 L1을 누르면서 세모 버튼을 누르면 옵션에서 엔딩까지 모든 모드를 자유롭게 선택해 감상할 수 있다. 맨 처음부터 끝까지 연속으로 보는 것도 가능하다.

천지를 먹다 II

스페셜 모드

타이틀 화면에서 ▲, L1, ■, X, ●, R1을 입력해 타이틀 화면이 파란색이 되면 스페셜 모드로 들어갈 수 있어 노멀 모드에서는 불가능했던 연속기를 사용할 수 있다. 이 모드에서는 점프 중에 십자버튼 아래 + 공격으로 내동댕이치거나 통상기 직후 대쉬 중에 필살기를 구사할 수 있다. 하, 좌, 우 + 공격으로 연속 필살기를, 하 + 공격으로 특수한 필살기를 구사할 수 있다. 그 외의 캐릭터는 재빨리 하, 상, 하, 상 + 공격으로 각각의 특수한 필살기를 구사한다.

필살기 파워 업

장비 이외의 4인은 상, 하, 상, 하 공격 버튼으로 보다 강력한 필살기를 낼 수 있다. 장비의 경우는

0.2초 이내에 상, 우, 하, 좌, 공격 버튼과 입력하면 OK!

공중 던지기 추가

점프 중에 아래 버튼+공격 버튼을 누르면 가까이 있는 적을 잡아 공중 잡아 던지기를 할 수 있다. 이것은 적이 점프하지 않아도 공중에서 잡을 수 있다.

리지레이서 레볼루션

갤러그88에서 레이저 발사

갤러그를 하는 도중 R1+L1+셀렉트+↓를 동시에 누르면 레이저를 쏠 수 있다. 레이저는 적을 따라가기 때문에 적을 쉽게 죽일 수 있다.

김하룡/
666-17

삼성새턴

팬저드래군 쯔바이

쇼트를 유효하게 사용하는 2가지 기술

1. 쇼트 버튼 2중 누르기

「생체 레이더」는 편리하지만 조준 하기가 상당히 힘든데 이때 도움이 되는 기술이 쇼트 버튼 하나를 계속 누르면서 다른 버튼으로 발칸을 쏘면 빈틈이 거의 없는 플레이를 할 수 있다.

바사크를 발포하지 않을 때에는 발칸을 쏘면 편리하다

2. 바사크토르네드

바사크 시에는 자동으로 발포되어서 적을 공격해 주는 것을 이용해 바자크 시에 L 또는 R을 연타해 선회하면 주위의 적을 깨끗이 처리할 수 있다.

적이 많을 때나 갑자기 포위됐을 때 유효. 빙글빙글 돌면서 적들에게 레이저를 퍼붓는다

「판도라의 상자」 출현 조건

스테이지나 난이도 등을 자유롭게 설정할 수 있는 판도라의 상자는 「TOTAL TIME」이 2시간 30분을 넘으면 사용할 수 있다. 다만 드래곤의 「形態セレクト/형태 셀렉트」나 「バルカンのセレクト/발칸 셀렉트」 등 일부의 기능은 「?」에서 사용할 수 없다. 또한 「TOTAL CLEARED GAME NO.」(클리어 회수)를 1이상으로 하는 것만으로 OK!

이 외에도 박스를 여는 조건은 여러가지가 있다.

판도라의 상자에서 조작해 사용하는 5색 레이저

「PANDORA'S BOX」로 선택할 수 있는 모드

EPISODE 스테이지 선택 기능
DRAGON 드래곤의 형태 선택 기능
LEVEL 게임 난이도 선택 기능
LIFE 체력 게이지 설정 기능
SHOT 바란 쇼트 선택 기능
BERSERK 바사크 게임의 패턴 설정 기능
ROLLING 롤링(회전) 기능의 ON/OFF
SIGHT 조준의 이동 스피드 설정기능
SOUND TEST 음악 효과음 등을 들을 수 있다

킹 오브 화이터즈'95

게임 중에 조작 설정 변경

게임 중에 언제라도 좋으니 포즈를 건다

A 나 C를 누른다

이것으로 게임 중이라도 간단하게 조작 설정을 변경할 수 있다

그라디우스 디럭스 팩

파워 업 커맨드

우선 옵션에서 게임 레벨을 EASY로 선택한다

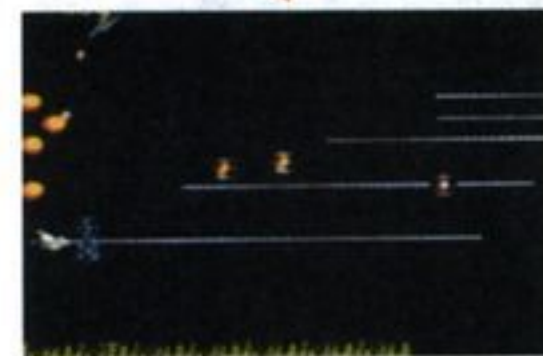
게임 중에 포즈를 걸고 상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, B, A를 입력한다

그러면 기체가 파워 업한다

스내처

그래픽이 바뀐다

타이틀 화면에서 커맨드를 입력한다

상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, B, A의 순으로 커맨드를 입력

배경 그래픽이 변화한다. 또한 각 ACT마다 다르다

컨티뉴를 고르고 시작한다

스냅들의 메시지를 듣는다

스탭 명 & 비디오 폰 번호 일람표

이 름	비디오 폰 번호	이 름	비디오 폰 번호
아이자와	65 - 4625	코마츠 바라	80 - 0349
아사다	56 - 4923	타카키	33 - 3288
아사미	78 - 3465	타카하시	15 - 9360
아다치	33 - 5164	토야마	13 - 0246
아미시마	47 - 0314	나카무라	99 - 7412
아라키	88 - 0236	하시모토	---------
안도우	76 - 1234	하츠미	98 - 7543
키다	36 - 4892	히라타	72 - 9709
키무라	13 - 5953	마츠카와	53 - 6044
키요하라	49 - 8946	미즈타니	44 - 3667
코이케	03 - 2128	야마기시	28 - 6682
코지마	---------	코나미	---------

J리그 프로축구 클럽을 만들자

스탭 롤을 볼 수 있다

이름 입력 화면에서 「スタッフみたい.*」라고 입력한다

▼

그러면 갑자기 비주얼 장면이 되고 그 후...

◀

시합의 리플레이를 보는 듯한 화면과 함께 스탭 롤을 볼 수 있다

사무실에서 시점 변경

평상시와 다름없는 사무실 화면. 여기서 커맨드 입력을 한다

▼

X, Y, Z 중에 아무거나 누른다

▼

누른 버튼에 의해서 시점이 달라진다. 시점은 X로 좌측 이동, Y로 우측 이동, 또 Z로 새로운 시점 변경이 가능하다

더 타워

자금이 4억원이 된다

우선 처음부터 게임을 시작해서 「새로운 빌딩을 짓는다」를 선택한다

◀

아직 아무것도 건설하지 않은 상태에서 커맨드를 입력한다. 하나라도 건설했다면 할 수 없다

▶

R을 누르면서 Z, Y, X, Z, Y, X의 순으로 버튼을 누른다

◀

우와~! 자금이 다른 때와는 달리 4억엔으로 늘어나 있다

가디언 히어로즈

최강 레벨 업

디버그를 ON으로 하고 레벨 200에서 스타트하면 스테이지를 선택할 수 있다.

우선 옵션 화면에 들어가 딥 스위치 항목에 커서를 맞추고 A 버튼과 셀렉트 버튼, Y 버튼을 동시에 누르면 「DEBUG」 항목이 나타난다.

「DEBUG」 항목을 ON으로 하고 게임을 시작하면 캐릭터 선택 후에 스테이지를 선택할 수 있어 순식간에 최종 스테이지까지 갈 수 있다.

레벨 200 상태에서 스타트하면 6개의 스테이터스 모두 최강으로 만들어 싸울 수 있다.

록맨X3

제로 선택하기

게임 도중 스타트 버튼을 누른 후 L버튼을 누르면 제로의 사진이 나온다. 그때 스타트 버튼을 누르면 제로를 선택할 수 있다.

제로는 록맨X보다 파워도 강하고 에너지도 많아서 유용하게 쓸 수 있다. 단, 보스를 만나면 다시 주인공으로 바뀐다.

무명씨 / [illegible]
APT 501-[illegible]

아케이드

버철 화이터 키즈

버파 키즈의 듀랄을 보고 싶어요!!

이것은 허우적 누님의 추종자인 아키라 청소년이 제작한 것이므로 타인은 절대로 이글의 일부 또는 전부를 인용, 복제할 수 없습니다.

이 방법은 잡아 넘기기만 잘하면 된다. 일단 게임이 시작되면 이길 수 있는 스테이지(스테이지 5까지는 평상시대로 하면 클리어가 가능하지만 그 다음부터는 더욱더 정신이 없어진다)는 그냥 이겨 버리고 그 다음부터는 컴퓨터의 공격을 방어하면서 기다리자.

몇대 맞아도 상관없지만 넘어지지 않을 정도만 맞자. 계속 방어하다 보면 컴퓨터가 기술 구사후 지연시간이 긴 기술을 쓰는데 이때 캐릭터가 숏다리인 것을 이용하여 뒤로 백 대쉬를 하자. 기술을 피했으면 앞으로 대쉬한 후 잡아넘기면 된다.

컴퓨터가 기술을 썼을 때 막아도 상관없지만 가끔 타이밍을 놓치는 수가 있기 때문에 뒤로 피하는 것이 가장 성공율이 높다. 이런 방법으로 컴퓨터를 상대하면 쉽게 듀랄을 볼 수 있는 기쁨을 맛볼 수 있다.

이 방법으로 클리어하게 되면 게임의 재미가 떨어진다. 그러나 자신이 버파 키즈의 듀랄을 보고 싶은데 실력이 안된다면 이 방법을 추천하고 싶다.

박용근/DASH 팀의 최고수 아키라 청소년

던전&드래곤즈

여러가지 비법들

첫번째 스테이지에서 사람을 구하면 이름을 새기는 장면이 나온다.

그때 AACC88을 새기면 투구가 생기며 방어력이 올라간다. 또 887788을 새기면 스피드가 빨라진다. 게임 진행중 검정색과 빨강색의 저주받은 검을 얻을 때가 있을 것이다.

검정색 저주받은 검의 저주를 푸는 방법은 성직자가 그 검을 주워서 10번 만지는 것이고 빨강색 검은 레버를 아래, 위로 반복하면서 A버튼을 마구 누른다.

김명진/서울시 도봉구 창 2동 581-26

슈퍼 컴보이

바하무트 라군

쓸만한 아이템을 얻는 방법

제6장에서 요요가 쓰러져 자다 일어난 침대와 조종실 뒷방에 있고 옷장과 꽃병에도 아이템이 있다.

김성훈/[illegible]
APT 1[illegible]

드래곤 퀘스트 Ⅵ

핫산보다 먼저 병사가 된다!

핫산보다도 먼저 병사가 되기 위해서는 죽지 않는 것이 절대조건이다. 그리고 한번 탑에 들어가면 밖으로 나오지 않아야 한다. 또 3개의 문에서 1개를 선택할 때 절대로 틀리면 안된다. 위의 조건을 모두 만족시킨다면 묘수가 성공할 것이다.

정승화/[illegible]

슈퍼 마리오 RPG

베놈 신전에서 아이템 선택법

베놈 조각상의 3개의 버튼을 올

리는 순서에 따라 뒤에 나오는 것이 변한다.

1-2-3 : 버섯 , 1-3-2 : 요시의 쿠키 , 3-2-1 : 코인100개 ,

3-1-2 : 카에르 코인 , 2-1-3 적 세마리 , 2-3-1 : 돈다리아

조동원/
성산 A

슈퍼 동키콩 2
보너스 스테이지에 숨겨진 또다른 보너스 스테이지

5-2 스테이지에서 첫번째 보너스 스테이지로 갈때 나무 속으로 들어가기 전에 점프를 하면 나무 속 위로 올라가게 된다. 위로 올라가게 되면 보너스 스테이지가 나오는데 이 보너스 스테이지를 클리어 한 후 또 다시 나무 속으로 들어가면 또 보너스 스테이지가 나온다.

안정민
동양빌

미니 컴보이

열투 킹 오브 더 화이터즈
보스를 고른다!

타카라 로고가 나올 때 셀렉트 버튼을 3번 누른다.

COM VS COM의 배틀을 즐긴다.

싱글 배틀과 팀 배틀을 고를 때 B버튼을 누르고 스타트 버튼을 누른다.

나코루루와 싸운다.

레벨을 하드로 하고 끝까지 클리어한 후 계속 가만히 놔두면 나코루루가 등장하고 싸움이 시작된다.

성주현/
현대 AP

열투 킹 오브 더 화이터즈
나코루루를 고르기

타카라 로고에서 셀렉트 버튼을 20번 누른다.

전완익/
738-14

열투 투신전
초필살기 모드

타카라 로고가 나올 때 셀렉트 버튼을 3번 누르면 처음부터 초필살기를 사용할 수 있는 초필살기 모드가 생긴다.

권영선/

열투 월드 히어로즈
마지막 보스를 선택한다

타카라 로고에서 우, 좌, A, B, 하, A, B, 상을 입력하면 마지막 보스를 고를 수 있다.

한규희
APT 1

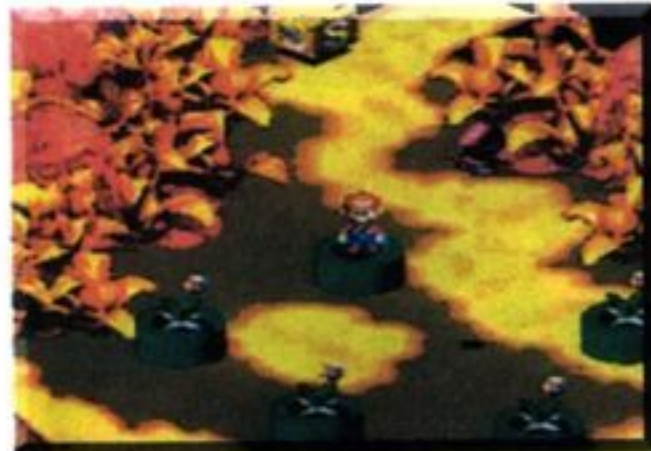
독자 궁금증 비법

어느날 어느 병아리 RPG 매니어가 보낸 마리오 RPG 비법이 송백정의 눈에 들어왔다. 송백정도 헤매고 있는 차에 2가지는 알 수 있었다고 한다. 그래서 밥을 사준 뒤 송백정에게 두가지 정보를 알아내었다.

비밀 카지노가 어디에 있는지 가르쳐 주세요?

비밀의 입구는 빈즈바레의 토관에 있다. 카지노에서는 3종류의 게임을 즐길 수 있다. 단, 카지노는 회원제이므로 들어가려면 회원증, 브리리안트 카드가 필요. 이 카드는 크라운브로스 형에게 받을 수 있다.

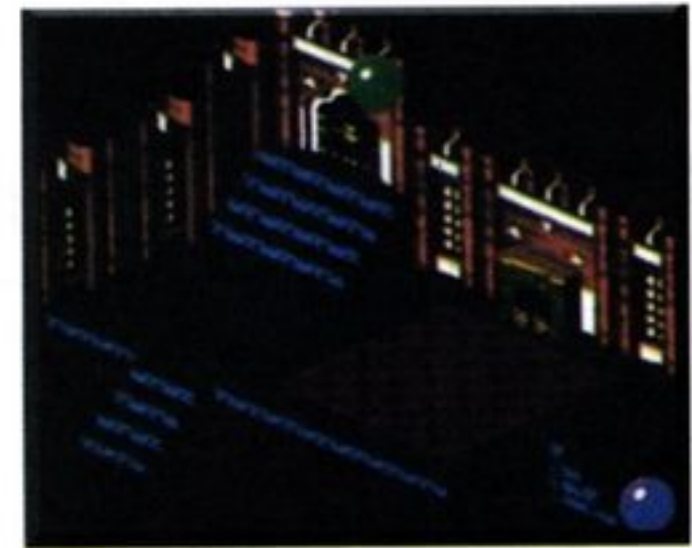
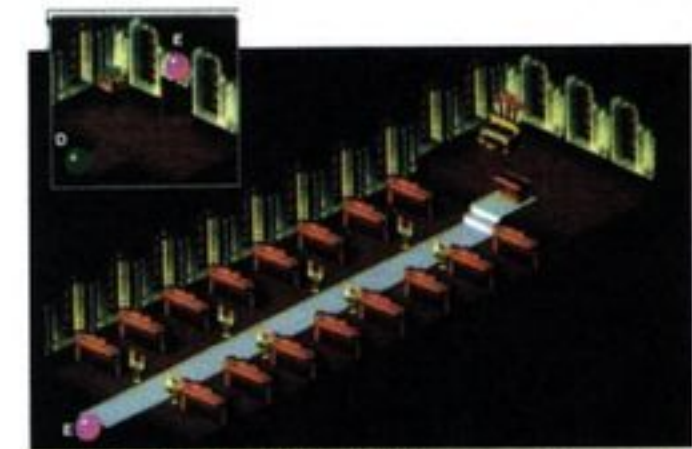
전체 맵상에 '크라운카지노'라는 새로운 포인트 출현

카지노의 경영자는 크라운브로스 동생

빈즈바레의 토관에서 가장 위에 있는 토관

이곳에서 3회 점프하면 숨은 파넬이 출현. 이곳에 타면 드디어 등장

결혼식으로 가는 문이 안 열려요

메리마리 마을에서 교회로 들어간다. 그리고 사진과 같은 장소에서 부키부하와 대화하면 부키부하는 도와 달라고 한다.

그러면 같은 속력으로 문을 부딪히면 문은 열린다. 단, 스피드가 둘이 똑같아야만 됨.

여기에서 어느 부키부하하고 만나면 그가 하라는 대로 하면 문이 열림

그래서 E표시로 들어가면 결혼식장이다

감격~ 또 감격! 5월호에 이어 6월호 게임퀴즈의 응모자가 대폭 늘어났습니다. 역시 매니어를 목표로 삼고 있는 게이머들의 열의는 대단하더군요. 그러나 이게 어찌된 일입니까? 이번호에도 만점을 받은 게이머는 없었습니다. 그렇다면 문제의 난이도를 조금 낮춰볼까요? 만점의 첫번째 신호탄을 터뜨리는 게이머에게는 챔프가 드리는 선물 이외에 저 바위가 개인적인 선물을 드리겠습니다. 그럼 이번호도 힘내주세요.

고바위의 뒤죽박죽 게임 퀴즈

초급 흠~ 이정도라면 누구라도

1. 전설의 검을 둘러싸고 벌어지는 전쟁을 시뮬레이션으로 만든 메사이아의 시리즈물은?
❶슈퍼 로보트 대전 ❷랑그릿사
❸배틀 로보트 열전 ❹오우거 배틀

2. 슈퍼 로보트 대전 시리즈에 등장하는 캐릭터 중에 혹성 개발용 로보트로 공수도를 사용하며 필살기로 열풍정권 찌르기를 가지고 있는 로보트의 이름은?
❶투장 다이모스 ❷진 겟타
❸대장군 ❹사이버스타

3. 봄버맨에 등장하는 캐릭터로 제각기 여러가지 능력을 가지고 있으며 봄버맨들의 폭탄 테러행위를 도와주는 캥거루를 닮은 동물의 이름은?
❶루루 ❷키위 ❸루위 ❹루이

4. 비디오 게임기에서 인기가 높은 뿌요뿌요2의 주인공 이름은 아루루입니다. 그렇다면 화면 가운데에서 큰 귀를 흔들며 왔다갔다하는 아루루의 친구 이름은 무엇일까요?
❶커벙클 ❷우사기 ❸아리사 ❹라라

5. 108명의 동료를 만들 수 있는 코나미의 RPG 환상 수호전에서 주인공으로 등장하며 봉을 사용하는 캐릭터의 이름은 무엇입니까?
❶사이라스 ❷이카루스 ❸이름없음 ❹라이너트

6. 아트딩크가 제작했으며 고바위가 싫어하는 생선들이 화면 가득히 등장하는 이 게임의 이름은? 힌트는 PS용 게임이며 액션과 어드벤처가 아니라는 것이다.
❶낚시광 ❷렛츠고 핏싱
❸금붕어 주의보 ❹아쿠아노트의 휴일

7. 닌텐도가 제작한 8비트 게임기인 패밀리 컴퓨터의 일본명은 무엇일까요?
❶패밀리 시스템 ❷크라윙 ❸패미컴 ❹슈패미

8. SNK가 선보인 대용량 게임들중에 최초의 100메가 쇼크로 많은 이들의 관심의 대상이었던 게임의 제목은?
❶용호의 권 ❷아랑전설
❸에이트 맨 ❹3카운트 바우트

중급 실력향상을 위한 일보전진

1. 5월 24일에 발매되는 드래곤 볼Z -위대한 드래곤 볼 전설-은 단행본 몇권부터 몇권까지의 이야기일까?
❶15~42 ❷17~38 ❸17~43 ❹10~30

2. 세가가 아케이드에 등장시킨 최신 바이크 게임으로 남코의 사이버 사이클과는 달리 모형 오토바이의 기울어짐에 따라 화면도 기울어지는 게임의 이름은?
❶맨X TT ❷행온GP ❸사이클링 ❹망쿠스TT

3. 레드 컴퍼니의 야심작인 사크라 대전. 9월 발매를 목표로 현재 박차를 가하고 있는 이 게임의 여주인공 사쿠라와 상당히 자주 다투는 라이벌격 존재의 캐릭터 이름은?
❶사리 ❷요꼬 ❸스미레 ❹시즈카

4. 버철 화이터Ⅰ에 이어 최근 인기를 모으고 있는 화이팅 바이퍼즈. 이 게임에 등장하는 8캐릭터중에 주인공은 누구일까요?
❶반 ❷토키오 ❸락셀 ❹픽키

5. PC엔진 불후의 명작 RPG인 천외마경 시리즈의 개발사는 어디입니까?
❶허드슨 ❷리버힐
❸레드 컴퍼니 ❹윙키 소프트

6. 세가의 소닉팀이 제작하고 있는 첫번째 새턴용 소프트인 나이츠에서 나이츠를 탄생시킨 나이트메어의 주인은?
❶에그맨 ❷라이즈맨
❸와이어맨 ❹와이즈맨

7. 페다 리메이크에서 주인공인 브라이언 스텔버드가 게임의 초반부터 사용하는 필살기의 명칭은?
❶카이저 블레이드 ❷스워드 인펄스
❸봉월참 ❹라이트닝 스워드

8. 이제까지 게임에 주인공으로 등장한 적이 없는 동물은 어떤 것일까요?
❶너구리 ❷고슴도치 ❸스컹크 ❹비둘기

상급 절대영역! 누가 깨뜨릴 것인가?

1. PS용 철권2에 존재하는 모드는 숨겨진 것까지 합해서 총 몇가지인가?
❶7개 ❷8개 ❸9개 ❹6개

2. 닌텐도의 영원한 마스코트인 콧수염 아저씨 마리오의 복장은 모두 몇가지 색으로 이루어져 있을까요?
❶5가지색 ❷3가지색 ❸4가지색 ❹6가지색

3. 스트리트 화이터의 주인공인 류와 켄의 스승 이름은?
❶고우테츠 ❷고우키 ❸고우츠케 ❹고우켄

4. 철권2에 등장하는 23명의 캐릭터중에 가장 많은 10단 컴보를 가지고 있는 캐릭터는 과연 몇개의 10단 컴보를 가지고 있을까요?
❶2개 ❷3개 ❸4개 ❹5개

5. 마블 코믹스의 인기물 X-MAN의 주인공인 사이클롭스와 동료 뮤턴트 중에 사이가 좋지 않은 캐릭터는?

❶스톰 ❷울버린
❸사이록 ❹아이스맨

6. 드래곤 퀘스트Ⅴ의 라스트 보스가 사용했던 비법은 무엇일까요? 힌트는 자신의 몸을 계속 발전시켜 나가는 비법이었다는 것입니다.

❶진화의 비법 ❷창조의 비법
❸재생의 비법 ❹무한의 비법

7. 캡콤의 고전 게임인 마계촌에서 주인공 아서가 라스트 보스와 만나게 다시금 플레이 하게 되는 이유는 어떤 무기 때문이다. 그렇다면 그 무기는 어떤 것일까요?

❶단검 ❷십자가 ❸창 ❹횃불

8. PS용 플라이트 시뮬레이션인 사이드와인더의 발매원은 아스믹입니다. 그렇다면 제작사는 어디일까요?

❶엔젤 나이트 ❷테크노스 저팬
❸페가수스 저팬 ❹나이트 드림

지난호 정답
- ●초급 : 2, 1, 4, 2, 1, 3, 4, 3
- ●중급 : 1, 2, 3, 3, 3, X, 1, 1
- ●상급 : : 3, 1, 2, 1, 2, 3, 1, 2

이달의 장원 / 최신 새턴용 CD

정준우 /

준우군의 점수는 22점입니다. 물론 이번호에는 22점을 받은 매니어들이 많이 있지만 준우군이 장원으로 뽑힌 이유는 다른 게 아닙니다. 22점의 엽서가 많았던 탓으로 추첨을 했거든요. 그러니 다른 매니어들은 너무 억울해하지는 마세요. 저 바위는 최대한 공정한 심사를 했어요…

이달의 준장원 / 새턴용 화이팅 스틱

박영민 /

준장원이 된 박영민군. 지금 이 글을 보고 있나요? 영민군도 준우군과 같은 22점을 받았습니다. 그런데 어째서 준장원이 됐느냐!? 요것도 같은 이유입니다. 추첨을 했거든요. 역시 사회란 줄을 잘 서야 되는 법이지요.

챔프점수 1000점의 병아리 매니어들

- 최중경 /
- 안지훈 /
- 박지원 /
- 김재헌 /
- 양명석 /

20개 이하의 아쉬운 게이머를 향한 고바위의 헛소리

- 김태훈 /

: 게임챔프에 처음 엽서를 보내는 태훈군에게 알립니다. 처음 보낸 만큼 기대도 컸겠지만 8개나 틀리는 바람에 뽑아줄 수가 없군요. 그래서 이렇게 대화나 하자는 의미에서 글을 좀 적었습니다. 앞으로도 개인적으로 이야기하고 싶은 일이나 고민이 있으면 편지줘요. 답장 꼬박꼬박 해줄테니까. 그럼…

- 윤석호 /

: 석호군의 간절한 편지를 받고 기분이 묘했습니다. 어쨌든 마감에 맞춰서 아슬아슬하게 도착했더군요. 한가지 궁금한 것이 있는데 편지에 그린 그림처럼 귀여운 얼굴을 하고 있나요? 그림이 너무나 귀여워서 아직도 머리속에 남는군요. 한문제 차이로 점수를 못받았지만 포기하지 말고 계속 도전하세요. 아! 그리고 책에 있는 것과는 다르게 제 얼굴도 한번 그려서 보내 주세요.

- 장준호 /

: 저와 취미나 식성이 비슷한 준호군. 이름마저 비슷하군요. 사실 준호란 이름은 저의 형님이름인데… 뭐 그런 것은 접어두고 초급의 5번 문제를 틀리지 않았다면 챔프점수는 받을 수 있었을텐데 아쉽군요. 그럼 다음호를 기대할께요.

- 최중현 / (16개)

: "제발 좀 뽑아주세요!"라는 글을 적어서 뽑고는 싶었지만 점수가… 아마도 시험전날 무리해서 퀴즈를 풀었기 때문일 거라 생각합니다. 그러나 앞으로는 시험을 끝내고 문제를 풀거나 시험을 제처두고 문제를 푸세요. 아마 그쪽이 점수가 좋게 나올 겁니다. 그렇다고 정말 시험을 제처둔다면… 그리고 중현군은 중혁군과 이름이 비슷하군요. 둘이서 펜팔이라도 해보세요.

- 최중혁 /

: 오! 지난호에 충고 한마디도 안해준 것이 그렇게 가슴에 사무치는 한이 되던가요? 그렇다면 그 한을 풀어드리죠. 지난호에 19개를 맞추어 아쉽게 떨어졌던 중혁군. 이번에는 18개를 맞았군요. 어째서 갈수록 실력이 떨어지는 건가요? 다음호에는 17개를 맞추려고 그러나… 어쨌든 포기하지 말고 힘내요! 화이팅!!

- 박상준 / (16개)

: 뭐라고!! 정말로 상준군의 엽서는 저를 분노하게 만들었습니다. 퀴즈풀이가 발가락으로 밥먹는 것보다 쉽다고요? 어허~ 그러면서 점수는 15점이라니. 그리고 보낸 엽서마다 몇마디씩 쓰셨더군요. 그래서 각 엽서의 질문들 중에 몇가지를 답해드리죠. 선물을 타게 될 경우 서울에 산다면 저를 찾아오셔야 되며 지방은 발송해 드립니다. 물론 전화를 주고 오셔야죠. 마지막으로 사진을 실어달라고 했으므로 사진도 실어주겠습니다. 그럼 이만…

고바위의 고전게임 한마당

지난달 버밀리온에 이어 고바위가 추천하는 6월의 명작게임은 PC엔진용 RPG인 허드슨의 천외마경Ⅱ -만지마루- 입니다. 광대한 맵, 호화로운 등장 캐릭터. 특히 이 게임에서 주목할 만한 부분은 보스와의 배틀입니다. 8비트라고는 생각되지 않는 애니메이션 배틀은 게임의 분위기를 한층 돋궈줍니다. 그럼 한번쯤 구입해서 즐겨보시기를… 저는 이 게임을 62시간 14분만에 클리어했습니다.

난 누구!? 너 게임박사!!

나날이 오는 엽서의 양이 늘고 있습니다. 때문에 일일이 답해드리지 못하는 점 죄송하게 생각하며 양해바랍니다. 그리고 한가지 알려드릴 것은 엽서의 마감일인데 마감일로 인해 채택되지 못한 분도 상당수 있어 이번호부터는 엽서마감을 15일로 연장시키겠습니다. 엽서를 많이많이 보내주세요. 다음달에는 장원에게 『최신 플레이 스테이션 CD』를 드립니다. 준장원은 뭐냐구요? 물론 비밀입니다. 또한 선물에 당첨된 분은 기억력 나쁜 저 바위에게 반드시 전화를 주셔야 합니다. 그렇지 않으면 그냥 잊어버릴지도 몰라요.

보내실 곳
서울시 용산구 청파3가 29-16 윤민빌딩 2층
우편번호 : 140-133
「고바위의 뒤죽박죽 게임퀴즈 담당자」 앞

팡팡 스튜디오

6월호에 처음 신설된 코너라 독자들에게 찬밥띵이 신세가 되면 어쩌나 걱정했는데 팡팡 스튜디오 마스코트인 공룡 띵오의 매혹적인 눈에 반한 탓인지 여러통의 편지가 날아들었습니다. 앞으로도 챔프에 뭔가 하고 싶은 말이나 궁금한 점이 있으면 기탄없이 보내주세요. 단 띵오의 비위가 상하면 가차없이 -챔프 점수를 날리니 *주의*

보내실곳 : 게임챔프 팡팡 스튜디오 띵오 앞

아키라없인 난 못 살아요! 500점

안녕하십니까?
날도 더워지는데 수고가 많으세요.
저는 중 3인 여학생입니다. 남자 못지 않게 겜을 좋아하거든요.
제가 궁금한 건 버파 포트레이트 CD에 관한 것인데요.
우리나라에도 나왔는지 어쨌는지 궁금하네요.(아키라 꺼 무지무지 갖고 싶어~)
소프트에 관한 정보는 잘 몰라서요.(거의 '꽝'의 수준이죠)
나왔다면 어디서 파는지, 가격은 어느정도인지 알고 싶습니다. 나오지 않았다면 우리나라엔 나올 것인지, 날짜는 언제인지, 가격은 어느정도 선인지(또는 파는 곳) 알고 싶습니다.
제가 버파 광이라서 관계된 것은 거의 다 구입하고 있거든요. 꼭 대답해 주세요. 제가 오죽하면 별명이 키라이겠습니까. 그럼 건강하시고, 더 좋은 잡지 만들어 주세요.
참! 이번달 특별행사 상품 중 포트레이트 CD가 있던데, 어떻게 구하신 건지.
1996. 5. 5 어린이 날에. 이젠 어린이 취급도 못받는 불쌍한 키라가.
PS. 요즘 컴퓨터 금지령에 겜 챔프 금지령까지 내려졌거들랑요. 흑흑흑... 몇달 못보다가 6월호 몰래 샀어요(눈물나지 않으세요?) 절 위로해 주시길... (이거 보낸 거 아시면 전 죽어요)
서영지 /
성산

띵오의 답산

우선 포트레이트 CD를 설명하면 PORTRAIT는 초상화나 얼굴 사진을 뜻하는 것으로 게임에 등장하는 각 캐릭터들의 영상과 함께 백 뮤직이 흐르는 CD를 말합니다. 모드는 크게 오토 플레이와 가라오케가 있는데 오토 플레이는 정해진 순서대로 캐릭터들의 액션이 동영상으로 흘러나오는 것이고 가라오케에서는 반주에 맞춰 노래할 수 있는 모드입니다. 일본에서는 게임 유저들에게 인기있는 게임 상품 중에 하나지만 아직 우리나라에서는 보급되고 있지 않습니다. 용산을 이잡듯 뒤지면 몇 군데 있다고 들었는데...(사실 있다!) 정식 루트를 통해 수입할 수 없는 상품이니 잘 모르겠군요. 일본에서 직접 구입하면 1400엔 정도입니다. 그리고 챔프 사은잔치로 마련한 버파 포트레이트 CD는 일본 세가사에서 홍보용으로 보내준 것입니다.

대단한 열성이셔! -300점

게임챔프를 위하여 일하시는 여러분들!
저는 6월호 챔프를 사자마자 너무도 기가막힘에 기절할 뻔 하였습니다.
P179를 보시면 손경식씨가 보낸 그림이 500점을 받은 것을 알 수 있을 것입니다. 이 그림은 어디서 많이 보았지요? 바로 1월호 챔프 P173에서 나온 그림입니다.
이런 야비한 두번 보내기 수법으로 점수를 챙겨서야 되겠습니까?
이 점수는 무효가 아닙니까? 정말로 이런 어처구니 없는 일은 챔프 처음 샀을 때부터 한번도 본적이 없었습니다.

노상균 /
삼호빌라

띵오의 경고

정말 대단한 관찰력 + 기억력을 가지고 계시는군요? 확인을 해본즉, 정말 1월호 겜훈장에 보낸 엽서의 그림과 아주 똑같았습니다. 아마 그렇게 똑같이 그리기도 힘들텐데, 아트갤러리 코너라면 모를까 챔프점수 500점을 도로 빼았는다는 건 웬지 너무 잔인한 처사라고 생각지 않으십니까?
그런데 한가지 풀리지 않는 미스터리가 있군요. 지난달 것도 아니고 몇달씩이나 지난 과월호의 사진을 어떻게 기억할 수가 있을까요. 손경식 독자의 그림이 너무 걸작이라 오래도록 기억에 남아있었던 것인지 아니면 두 독자 사이에 모종의 원한 관계랄지 친구를 가장한 웬수 관계가 아닐까 하는 추측을 해보면서 두사람 모두의 챔프 점수를 300점씩 깍고자 합니다. 이상!
손경식 / 서울

정수의 소원 700점

안녕하세요. 플레이 스테이션 담당자이신 박쥐 기자님. 저는 PS를 가지고 있는 독자인데 전 친구의 권유로 일본어를 몰라도 힘내라 고에몽은 할 수 있다고 해서 큰 맘 먹고 구입했는데 막상 구입하니 일본어를 몰라 전혀 플레이할 수 없었던 것입니다. 그래서 저는 산 지 두달이 되어가지만 손도 대지 못하고 울고 있어요. 흑흑 흑~ 제발 저에게 개인적인 부탁이지만 공략집(힘내라 고에몽)을 구해다 보내주실 수 없을까요? 보내주신다면 이 은혜는 절대 잊지 않겠습니다. 좀 귀찮으시겠지만 게임을 못해 울고 있는 저를 위해서라도 공략집을 좀 보내주세요. 아니면 챔프에 완전공략이라고 해주시던지(그럴일은 없지만) 공략집을 보내주시는 것으로 믿을께요. 좋아하는 게임이라고 하시니 보내 주실 것으로 믿습니다.
제발 보내주세요. 반송용 우표도 보내드리겠습니다. 개인적인 부탁이지만 들어주세요.
박쥐 기자님을 믿는 정수올림
PS. 저의 일방적인 부탁이지만 울고 있는 저를 생각해 주세요.
최정수 /

띵오의 제안

정말 눈물이 찔끔날 정도로 간절한 소원이군요. 맘 같아선 저도 『힘내라 고에몽』의 완전 공략집을 내고 싶습니다. 최정수 독자님의 편지를 받고 송백정님께 제안을 드려봤으나 그건 '꽝'이라고 일축해 버렸기 때문에 두번 다시 말도 꺼내지 못했습니다. 저마다 좋아하는 게임이 다르고 한달 동안 출시되는 게임이 너무도 많기 때문에 가장 선호도가 높고 꼭 공략이 필요한 게임을 우선할 수밖에 없는 실정입니다. 그래서 액션이나 슈팅, 퍼즐과 같은 단순한 게임은 공략을 피하는 것이지요. 소원을 들어드리지 못해 정말 죄송하군요. 대신 챔프 점수를 푸짐하게 드릴테니 기운을 내십시오. 아~ 이런 방법은 어떨까요? 일본어를 몰라도 플레이할 수 있다고 꼬신 친구에게 책임지라고 물고 늘어지는 것입니다. 화장실에도 따라가고 밥먹을 때도 턱받치고 있으면 플레이 방법을 가르쳐 주지 않고는 못베기지 않을까요?

지면 관계상 실어 드리지 못한 독자들에게는 챔프 점수 300점을 드립니다.
권중구 /
1구 내수
민상기 /
동 광장 A
김 혁 /
양지리 10
이효성
245-1 대

지난호에 챔프 기네스는 아쉽게도 영광의 주인공이 없었습니다. 연락주신 독자분들은 여러분 계셨으나 기네스로 발표할 만한 수량이 되지 못한 관계로 뽑아드리지 못한 것을 죄송하게 생각합니다.
다음호 챔프 기네스는 게임 관련 브로마이드를 가장 많이 소장하고 계신 독자입니다. 챔프 팡팡 스튜디오 담당자에게 전화주시면 가장 많이 소장한 독자분께 차세대기 CD 타이틀을 상품으로 드립니다.

챔프 쌤쌤 마당

챔프 쌤쌤 마당은 챔프 가족 여러분이 저렴한 가격으로 원하는 물건을
사고 팔고 교환하는 곳입니다.
PC 통신을 이용해 사고 싶은 물건이나 팔고 싶은 물건이 있다면 천리안
게임챔프(go champ)의 "사고 팔고" 코너, 게임 챔프를 이용하시려면 챔프의
"챔프 쌤쌤 마당 담당자" 앞으로 엽서를 보내주세요.
챔프 쌤쌤 마당을 잘 이용해서 원하는 물건을 저렴하게 구하시길 바랍니다.

사고

새턴 삽니다.

세가 새턴+패드 1개를 15~16만원에 삽니다.

등록자 : DEVILCAR 등록일시 : 96/05/07

새턴을 삽니다.

깨끗하고 킹오파95+조이스틱이나 패드 2개이상+
아무 CD 1장을 삽니다.
가격은 연락 후 결정.

등록자 : PARK906 등록일시 : 96/05/07

플레이스테이션 메모리카드!!

메모리카드를 삽니다!!

가격은 파시는 쪽이 먼저 메일을 주시길..
메일은 꼭 드립니다!!
그럼 메일을 많이많이 부탁해요.

등록자 : KIM4437 등록일시 : 96/05/05

3DO얼라이브 비디오 카트리지 삽니다.

3DO얼라이브 비디오 카트리지를 삽니다.
연락 주세요.

등록자 : MEBUJA 등록일시 : 95/05/05

미니컴보이 삽니다.

그러니 파실 분은 제게 연락주세요.
가격은 그때 정하구요.

등록자 : PARK906 등록일시 : 96/05/04

바이오하자드 삽니다.

안녕하세요. 불곰 이정익입니다.
코나미의 바이오하자드를 살까 합니다.
원본은 4만원, 쿠파는 8천원에 삽니다.
연락은 삐삐로 남기거나 메일로 남기시면 토요일이나
일요일에 확인하겠습니다.

등록자 : L739164 등록일시 : 96/05/04

슈패용 팩 몇개

엔젤리크를 2만원에. 성검전설3를 3만원에.
레이어스를 3만원에. 천지무용을 2만9천원에.
도키메키 싱글 CD까지 모두 있는 것 3만7천원에.
바하무트라군 3만5천원에 삽니다.
모두 정품으로 메뉴얼, 케이스가 있어야 하고,
상태는 A급 이상이면 됩니다. 결코 황당한 가격은
아니라고 생각됩니다.
우송료는 별도로 드리겠으며, 직접 거래시에는
천원을 덧붙여 드립니다.

팔고

IBM-PC 게임 정품 팝니다

IBM-PC 게임 정품 「삼국지3」, 「듄2」, 「승리의 V
골드, 주노, 소드」를 개당 1만 2천원에 팔거나, 미니
컴보이와 교환합니다. 위 상품은 모두 새 것이며
깨끗합니다.

차세대 게임기 팝니다.

플레이 스테이션+패드 2개+스틱 1개+메모리카드+CD
4장(철권2, NBA 파워 덩커즈, 투신전2, 해저
대전쟁) 또는 세가 새턴+패드 1개+스틱 1개+CD
4장(버파2, X-MAN, 스트리트 화이터 제로, 킹 오브
화이터즈95)를 각각 40만원에 팔거나 두 기종을
펜티엄급 컴퓨터와 교환하고 싶습니다.
두 기종 모두 상태는 최상입니다.

플스 또는 새턴 가격파괴!!

* 플스+메모리카드+필로소마+철권2+리지레이서
레볼루션+폴리스너츠+천지를 먹다2
*새턴+패드 2개+레이어스+버철 캅+버철 화이터+킹
오브 화이터즈95를 팝니다. 자세한 사양은 아래를
이용해주세요.

세가 새턴 팝니다! (대구)

며칠 전에 일본에서 구입한 겁니다. 거의 새
것이라고 할 수 있죠.
전 플스가 있기 때문에 처분하려고 합니다.
대구에 사시는 분들만 연락 주십시오.
그리고 가격은 아직 정하지 않았습니다.
가격 절충이란 얘기죠.
꼭 사실분만 연락주세요.

슈퍼컴보이 팔아요.

수퍼컴보이 상태 최상+주변기기+AV케이블+팩
3개(수퍼동키콩, 용호의권2, 초무투전3)+모든
사용설명서+BOX를 13~15만원에...
(단, 대구에 사시는 분에 한하여 직접 배달 가능)
대구시 중구 북성로1가 64-4 진흥상사 정규환

격투왕 맹호 1권~13권, 달숙이 1권, 2권, 소마신화
전기 1권~5권 그리고 로빈 쿡의 메스, 팡팡 만화책
1월호에서 5월호까지 전부 32,000운에 팝니다.
물론 상태는 양호합니다.
아니면 검정 고무신 1권~11권까지 교환합시다.
사시거나 교환하실 분 전화주세요. 아! 월요일이나
금요일 오후, 아니면 일요일날 전화주세요.

이름: 이 종원

등록자 : KIMJUHAN 등록일시 : 95/05/07

PS, SS용 CD팔아요~~

PS용 스내처, 건담Ver2.0
SS용 뱀파이어 헌터를 각각 35,000원에 팝니다.

쌤쌤하고

IBM-PC 게임을 교환하고 싶습니다

IBM-PC 게임 13개 (피파 96, FX 화이터, 풀스로틀,
테이크 백, 3X3 아이즈, 론머맨, 게임 위자드,
1942, 머트, 천하무적, 코만치, 코만치 미션)을
(윙코맨더3 OR 4, 스페이스 에이스, 저항군의
반격2, 데스 마스크, 코만치, 코만치 미션, 커맨드
앤 컨커, 코버트 오퍼레이션) 중 3~5개와 교환을
원합니다. 아니면 위의 게임(13)개를 모두 11만원
이내에 팔고 또는 플레이 스테이션 소프트와 교환도
가능합니다.
위의 조건은 조절이 가능하며 날짜가 지났어도
연락바랍니다.
연락은 전화: (0342)706-7653이고 평일에는 9시
이후, 토요일은 2시 이후, 일요일은 언제나
가능합니다. 되도록 빨리 연락해 주세요.

네오지오 CD 세트를 플스로

네오지오 CD+CD 6장+패드2+스틱1을
플레이 스테이션+CD 2~3장으로
연락은 답장을 주시거나 (02)374-8755로 전화를
하시거나 받지 않을때는 (012)861-1400으로
호출해주세요.
서울이나 수도권에 사시는 분이면 좋겠네요.그렇지
않아도 되지만요.
또 원하신다면 X맨 2권, 태권특급2권 등 만화책이나
게임잡지도 드립니다.

슈퍼 컴보이+패드 2개+ 주변기기+ UFO(하이퍼)+
게임(바하무트 라군, 건헤저드 등외 27개)를
네오지오 CD-Z+ 게임(한두개 정도)+패드 2개+
주변기기와 교환, 또는 판매를 원합니다.
전화는 오후 5시 7시 사이에만 단, 화요일에는
전화하지 마세요.

알려주세요

등록자 : CHOEMJ 등록일시 96/04/23
실황 파워 풀 프로야구를 싸게 파는 매장을 알려주세요.
PS용 점핑플래시를 싸게 살 수 있는 매장을
알려주세요.

주의사항

챔프 쌤쌤 마당에서 게임 챔프는
지면만 빌려드립니다.
거래시 일어나는 불상사에 대해서는
일체 책임을 질 수 없습니다.
가능한한 전화 통화를 하시고 우편
거래는 될 수 있는대로 피하시고 직접
만나서 교환을 하십시요. 보호자를
동반하면 더 좋고 반드시 물건은
테스트 하십시요.

챔핑의 H/W & S/W 연구실

게임을 진행하다 막히는 게이머에게는 겜훈장이 있었습니다. 그렇다면 하드웨어나 소프트웨어에 관련된 궁금증에 밤잠을 설치는 게이머들에게는 누가 필요할까요? 이제부터는 이러한 궁금증을 그저 가슴에 묻어두지만 말고 펜을 들어 챔핑 연구실로 문의하세요. 앞으로 게이머의 밤잠 편안하게 책임지겠습니다.

Q. 안녕하세요? 챔핑의 H/W&S/W 연구실 코너 개설을 축하합니다. 사실 전부터 궁금한 것들이 많았거든요. 본론으로 들어가 6월호에 실린 X-RGB-1 관련 기사를 보았습니다. 그 기기를 국내에서도 구할 수 있나요? 구할 수 있다면 어느 매장에 가야 하나요? 그리고 새턴과도 접속이 가능한지 알고 싶습니다. 제발 대답해 주세요. 요즘 모니터 문제로 가족들의 따가운 눈총 속에 TV에 접속해서 플레이하고 있습니다. 제발 도와주세요.

조준영 /

A. 집안에서 게임을 하기에 준영군의 입장이 상당히 곤란한 것같군요. 저 역시도 예전에는 그러했었습니다. 지금은 제방에 모니터를 두고 사용하기 때문에 너무나 편하죠. 그럼 질문에 대한 답변을 드리겠습니다. 일단 X-RGB는 국내에서 구입이 현재로 불가능합니다. 아직 정식으로 수입되어 들어오는 것도 아니기 때문입니다. 단, 현재 수입을 검토하고 있는 업체가 있으니 조만간에 들어올지도 모르지요. 마지막으로 접속에 관한 답변인데 X-RGB는 현재 발매되어 있는 모든 게임기와 접속이 가능합니다. 그럼...

Q. 안녕하세요? 저는 SFC가 너무 하고 싶었으나 자금사정으로 하지 못하다가 요즘들어 자금사정이 괜찮아져서 오락기 하나 구입하려고 마음먹었습니다. 하지만 이제는 SFC의 인기가 떨어져서 PS를 사려고 생각중입니다. 그런데 게임챔프를 읽다보니 'SFC 에뮬레이터'인가 하는 것으로 PC에서도 SFC용 오락을 할 수 있다기에 궁금한 점이 많아서 이렇게 편지를 씁니다. 귀찮으시더라도 끝까지 답해 주세요.

1. 에뮬레이터라는 것은 H/W입니까? S/W입니까? H/W라면 가격은?

2. 에뮬레이터가 구동되는 기본사양은 어떻게 됩니까?

3. 사운드, 그래픽 등이 SFC와 비교해 어떻습니까?

4. 때늦은 감이 있지만 S/W라면 어디서 얼마에 구할 수 있습니까?

5. UFO로 카피된 소프트 구입방법은?

6. 또 SFC용 데어 랑그릿사나 캡틴 츠바사는 됩니까?

휴~ 질문이 너무 많군요. 하지만 그만큼 관심이 있다는 증거이오니 꼭 알려주세요

신재현 /

A. 오호~ 정말로 관심이 많다는 것을 알 수가 있겠군요. 질문이 이렇게나 많다니... 하지만 질문이 많다고해서 답변을 피한다면 그것은 안될 말이죠. 한가지씩 답해 드리겠습니다.

1. 에뮬레이터라는 것은 PC상에서 사용하는 S/W로 판매용이 아니기 때문에 가격은 정해져 있지 않습니다.
2. 에뮬레이터가 구동되는 기본사양은 386이상으로 윈도 3.1이상이면 사용할 수 있습니다.
3. 사운드나 그래픽은 SFC의 프로그램을 그대로 이용하는 것으로 전혀 다르지 않습니다.
4. 돈을 지불하고 구하는 것이 아니라 통신상의 자료실에서 다운로드하여 얻을 수 있습니다.
5. 자신이 UFO를 가지고 있다면 방법은 간단하지만 그렇지 않다면 친구들이나 통신 자료실에서 부탁해 받으면 됩니다.
6. 아직 데어 랑그릿사나 캡틴 츠바사가 구동되는 에뮬레이터는 등장하지 않았습니다. 즉, 에뮬레이터라는 것은 이제 겨우 시작인 단계이죠.

이 정도라면 답변이 됐을런지... 앞으로도 궁금한 것이 있으면 언제라도 엽서를 보내요.

Q. 저는 PS 유저인데 얼마전에 메모리 카드를 잘못사서 그런지 게임을 하다 메모리 입력이 안되서 오락기를 고쳤더니 메모리 카드는 제대로 되는데 오락기가 CD를 잘못 읽는 것입니다. 이럴 때 다시 CD를 읽게 하려면 또 돈을 주고 PS를 고쳐야 하는 것은 아닌지... 아니면 돈을 주지 않고 간단히 고칠 수 있는 방법이 있나요? 꼭 알려주시면 고맙겠습니다.

XXX /

A. 메모리 카드가 제대로 인식되지 않았던 것은 아마도 접촉 불량 문제인 것같군요. 그런데 그 문제를 해결하기 위해서 수리한 후에 CD를 제대로 읽지 않는 다는 것은 수리도중에 충격을 받았거나 렌즈에 손상에 생겨서 그럴 것입니다. 만약 렌즈에 흠집이 생겨서 문제가 생긴 것이라면 대대적인 수술을 받아야만 합니다. 운이 나쁘면 수리가 불가능할지도... 그러나 렌즈를 고정시켜주는 픽업부분이 불안정한 것이라면 4~5만원 정도의 수리비를 지불하면 고칠 수 있습니다.

Q. 안녕하세요? 이모께서 일본에 계신 덕택에 NEW새턴을 구입한 유저입니다. 6월호에서 해외 소프트는 즐길 수 없다고 하던데 NEW새턴으로 즐길 수 있는 소프트를 알려 주십시오. .

김준호 /

A. 준호군은 기사를 조금 잘못 읽은 것 같은데 NEW새턴에서 돌아가지 않는다고 한 해외 소프트는 일본 소프트가 아닙니다. NEW새턴에는 일본에서 발매된 모든 새턴 소프트가 돌아가며 돌아가지 않는 소프트는 미국이나 영국에서 발매된 소프트들 입니다. 이점은 구새턴도 마찬가지이며 예외의 경우는 삼성 새턴뿐입니다.

Q. 안녕하세요? 물어볼 것이 있어 이렇게 엽서를 보냅니다. 게임챔프의 「탑 게임 랭킹」란의 미국게임 TOP 5에 보면 스트리트 화이터 알파라는 게임이 있는 이 게임은 어떤 게임입니까?

이인 /

A. 스트리트 화이터 알파란 다른 게 아니라 캡콤이 내놓은 스트리트 화이터 제로의 미국판 명칭입니다. 즉, 일본의 게임들이 미국으로 수출될 때 외수용 이름을 새롭게 만들어 나가는 경우가 있는데 이것이 바로 그러한 경우입니다.

Q. 안녕하세요. 저는 PS유저입니다. 제가 물어볼 것은 앞으로 나올 『소닉 윙즈 스페셜』이라는 게임인데 이 게임은 현재 아케이드에 나와있는 『에어로 화이터즈』라는 게임의 속편입니까? 아니면 완전히 다른 게임입니까? 또 저는 횡스크롤 액션 게임을 아주 좋아하는데 지금 PS에는 『천지를 먹다2』 이외에는 할만한 게임이 별로 없습니다. 겜훈장님께서 할만한 게임을 알려주십시오.

성호룡 /

A. 성호룡군의 질문에 답변하기 전에 한가지 말하고 싶은 것이 있군요. 어째서 편지 봉투에는 챔핑 연구실로 써져 있는데 겜훈장을 찾으시나요? 정말로 슬프기 그지 없습니다. 그럼 질문에 답변해 드리겠습니다.

소닉 윙즈 스페셜은 에어로 화이터즈의 외전격인 게임으로 에어로 화이터즈 1,2의 여러가지 요소들을 모아놓은 게임입니다. 물론 등장하는 주인공들은 동일인물들이지요. 그리고 추천할 만한 게임은 횡스크롤 액션 게임 중에 열혈 친자밖에 없군요. 대다수의 사람들이 졸작이라고는 하지만 그래도 저는 친구와 즐겁게 했답니다.

이달의 명장면

오랜 세월이 지나 다시 부활한 이달의 명장면 코너. 솔직히 큰 호응을 얻으리라고는 기대하지 않았는데 역시 챔프 애독자 여러분은 각 코너 하나하나마다 잊지 않고 기억해 주시더군요. 그리하여 이달의 명장면 코너는 이렇게 맥을 이어가게 됐습니다. 앞으로도 많은 성원 부탁해요!

1위 / 바이오 하자드

공포, 스릴, 절망감을 동시에 느낄 수 있는 캡콤 최초 폴리곤 게임 바이오 하자드. 신기탁 군이 보내온 비디오 테이프에는 질 발렌타인과 크리스 레드포드의 엔딩이 각각 들어 있었으며 엔딩만이 아니라 STARS의 캡틴인 웨스커가 등장하여 자신의 음모를 밝히는 장면부터 들어 있었습니다. 역시 대작인만큼 게임의 종반부도 멋있더군요. 1등, 축하해요.

신기탁 /

3위 / 더 킹 오브 화이터즈'95

총 26명의 캐릭터가 등장하는 『더 킹 오브 화이터즈'95』의 모든 캐릭터가 열연하는 초필살기 퍼레이드. 화려하기는 하지만 웬지 옛날틱한 것이 3위 이상을 주기에는 힘들었습니다. 앞으로 최신 애니메이션이나 CG, 게임의 엔딩 등으로 도전해 보세요.

흑만호 /

2위 / 기동전사 건담

라이벌이기전에 동시에 한여자를 사랑했던 샤아와 아므로의 마지막 대결. 그리고 전쟁의 종결과 함께 자신을 기다리고 있는 동료들의 품으로 돌아가는 아므로의 모습은 역시 건담이라는 작품이 명작임을 다시금 느끼게 했습니다. 단지 새턴용 건담과 엔딩이 거의 비슷하기 때문에 조금은 독특한 맛이 없군요.

4위 / 아랑전설 필살기 스페셜

SNK를 대표하는 100메가 쇼크중에 주인공이 가장 샤프하다고 알려져 있는 아랑전설 시리즈. 역시 애니메이션이 되어도 어떤 주인공보다 테리 보가드는 멋있는 것같다. 앤디의 초열파탄과 테리의 파워 게이저의 대결. 결과는 테리의 승리. 역시 주인공은 무적인 것일까?

김영훈 /

순간의 명장면! 놓치면 후회할지도...

이달의 명장면 코너는 그리 어려운 코너가 아닙니다. 누구나 응모할 수 있으며 그 폭도 다양하여 애니메이션, 게임, CG로 나뉘어져 있습니다. 언제라도 보내 주십시오. 상품도 고정되어 있지 않습니다. 자신이 선택할 수 있는 상품, 원하는 기종의 소프트웨어를 함께 적어서 보내주세요.

이번달에는 신기탁군이 영광의 1위를 차지하여 PS용 소프트웨어를 받게됐습니다. 그외에 나머지 응모자들에게는 챔프점수를 1000점씩 드리겠습니다.

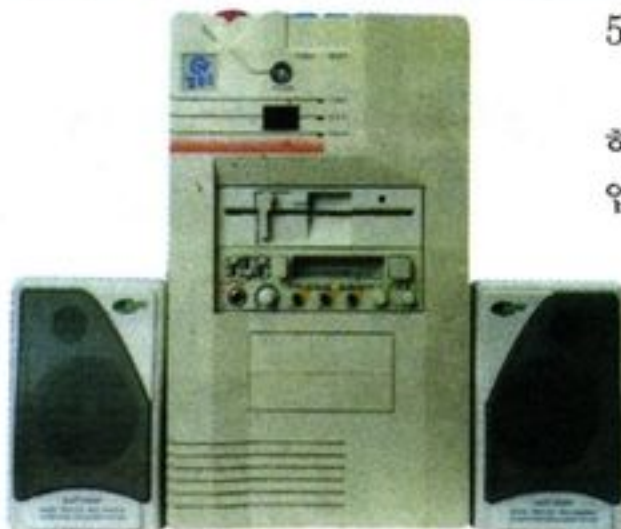
보내실 곳
우편번호 140-133
서울시 용산구 청파동 3가 29-16
윤민빌딩 2층 월간 게임챔프
「이달의 명장면 담당자」앞

챔프클럽

화이팅 커맨드 10B

PS 정통 콘트롤러와 같은 사이즈로 연사나 홀드 기능, 슬로우 기능을 탑재해 재탄생된 화이팅 커맨드 10B는 십자 버튼의 볼륨이 강화되어 기존 콘트롤러에 비해 조작감이 파워 업되었으며 색상도 블랙이 추가되었다.

■발매원 : 일본 호리전자
■가격 : 2,400엔

오디컴

길성전자는 컴퓨터 전면 패널에 부착할 수 있는 내장형 오디오 사운드 시스템 「오디컴」을 개발, 지난 5월부터 시판에 들어갔다.

이 제품은 플로피 디스크를 삽입하는 여유공간에 오디오 모듈을 삽입해 컴퓨터로 카세트 테이프를 감상할 수 있도록 설계된 것이 특징이다. 또 50W의 고출력 스테레오 엠프가 내장돼 별도의 증폭 스피커나 음악 카드를 거치지 않고 간단하게 이용할 수 있고 사운드 카드와 연결해 노래방 시스템으로 사용할 수도 있다.

■문의처 : 길성전자 (02) 602 - 2918
■가 격 : 88,000원

헤드폰 W250S

코드없이 자유롭게 움직이며 게임을 즐길 수 있는 적외선 방식의 해드폰으로 정면 거리 약 7m, 좌우 90도의 공간 안에서 수신할 수 있다. 게임 음향을 다이나믹하게 연출하며 전지의 불필요한 소모를 줄이기 위한 자동 절전 기능과 음량 조절 볼륨이 부착되어 있다.

■발매원 : 일본 빅터 주식회사 03-5684-9311
■가 격 : 10,000엔

바이러스 웹

(주)픽셀 시스템이 바이러스 피해를 미리 방지할 수 있는 하드웨어 방식의 방역시스템 「바이러스 웹」을 도입 5월말부터 시판에 들어갔다. 바이러스 웹은 기존 제품과 달리 소프트웨어와 방역기능이 내장된 하드웨어를 동시에 작동시켜 바이러스를 검색하는 게 특징이다.

이 제품은 하드웨어를 이용해 바이러스를 검색하기 때문에 컴퓨터를 켜자마자 바로 하드디스크를 파괴하는 부트 바이러스와 컴퓨터 기본 정보를 저장해둔 CMOS에 기생하는 CMOS바이러스의 피해를 미리 방지할 수 있다.

■문의처 :(주)픽셀 시스템 (02)561-4411
■가 격 : 7만원

새턴용 콘트롤러

격투 게임 등의 필살기와 비법 커맨드를 최대 63개까지 등록할 수 있는 격투 게임 전용 콘트롤러가 지난 4월 26일 발매됐다. 등록은 액정 화면을 보면서 실행할 수 있어 간단하고 정확하게 저장할 수 있으며 연사 기능이나 슬로우 모션 기능도 탑재되어 있다.

■가 격 : 3680엔

충전식 광역삐삐 스프레드

현대전자에서 개발한 스프레드는 기능과 디자인을 동시에 만족시키는 신감각 광역 무선 호출기. 스프레드는 건전지를 사용하지 않고 충전기를 이용할 수 있다는 것이 가장 큰 매력으로 호출음은 4가지 멜로디와 4가지 톤 중에서 선택 가능하며 18개의 메시지 메모리 기능이 있다.

■발매원 : 현대전자
■가 격 : 82,500원 (충전기별매-15,000원)

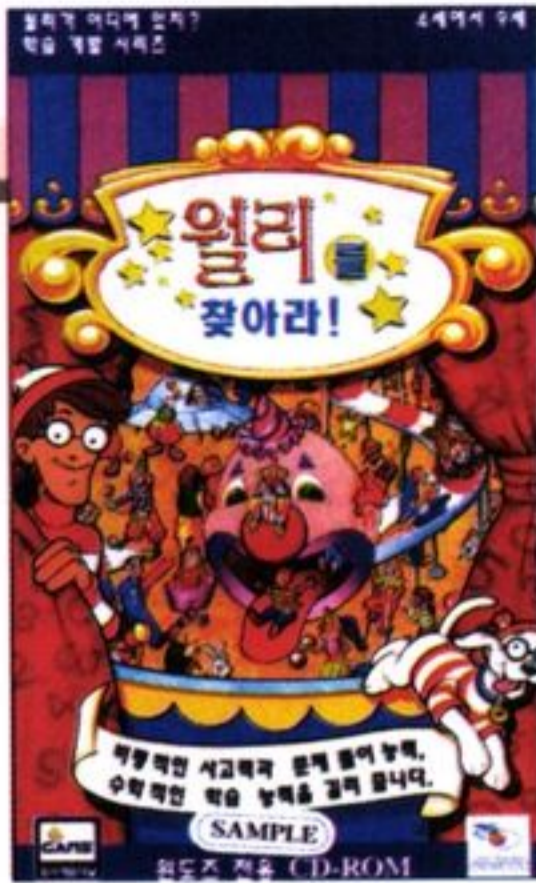
모형 카 방향제

깜찍한 모형 카에서 향기가 폴폴~. 색색의 화려한 모형 카 방향제는 쾌쾌한 냄새가 나는 남학생들 방이나 옷장, 자동차 등에 장식하면 은은한 향기를 풍겨 쾌적한 환경을 만들어 준다. 특히 모형 자동차를 수집하는 사람들에게는 일석이조의 효과를 주는 상품으로 가격은 6천원에서 만오천원.

■발매원 : (주) 돌비 , (주)코알라, (주)대왕실업

월리를 찾아라!

동서 게임 채널에서 개발한 「월리를 찾아라」는 윈도우즈 전용 CD롬 타이틀로 월리의 독특한 숨바꼭질 접근 방식을 이용해 수학적인 개념들을 256칼라의 매혹적인 애니메이션으로 재미있게 꾸며 지루하지 않게 비평적인 사교력과 문제풀이 능력, 수학적인 학습 능력을 길러 준다.

월리가 구내 매점에서 돈의 가치를 가르쳐 주고 서커스의 링 마스터 피카릴리가 월리를 찾는데 도움을 주며 즐거운 애니메이션에 감추어진 벽 속에서 범죄자를 찾아 신비를 밝혀내는 게임성이 돋보이는 학습 개발용 타이틀이다.

■문의처 동서 게임 채널 (02) 3662 - 8020
■가 격 :45,000원

터치 패드 Ⅱ

Logitech사의 한국총판인 (주) 바이맨(대표:장영화)에서는 이번에 OEM공급용으로 TouchPad Ⅱ를 발표하고, 6월부터 공급할 예정이다. 터치 패드 Ⅱ는 노트북 컴퓨터와 키보드를 위한 트랙볼 스틱뿐 아니라 기존 터치 패드를 대치할 수 있는 차세대 포인팅 디바이스이다. 기존의 터치패드는 하나의 손가락을 사용하였으나 TouchPad Ⅱ의 경우에는 여러개의 손가락을 탐지할 수 있다는 것이 특징이다.

TouchPad Ⅱ의 사용자는 마우스를 사용할 때보다, 더블클릭과 드래그 기능 및 왼쪽, 오른쪽 버튼 사용시 매우 편리하다.

■발매원 : (주)바이맨 (02)552-5969

비디오 에이스 벤츄라2

허리우드의 최고의 몸 값을 자랑하는 짐 캐리의 화제작 에이스 벤츄라2가 비디오로 출시됐다. 클리프 행어와 클레잉 게임을 본 사람들이라면 이해할 수 있는 페러디 장면과 배경 음악으로 박장대소를 자아낸다.

'위대한 흰박쥐'라는 아프리카 와치티 부족의 신물이 없어져 전쟁의 위험에 놓이자 영국 총영사는 동물 찾기 전문탐정 에이스에게 의뢰하고 에이스를 저지하기 위해 누군가 독화살을 날리고 이 화살을 단서로 사건의 수수께끼를 풀어나가던 에이스는 자신에게 사건을 의뢰했던 총영사가 부족간의 전쟁을 일으켜 자원을 갈취할 계획으로 박쥐를 훔친 사실을 알아내는데...

■출시사: SKC

졸병 길들이기

95년 1월 박스 오피스 흥행 순위 1위를 기록한 초특급 폭소 대작. 마지막 보이 스카웃에서 헐리우드 차세대 폭소 액션 스타로 입지를 굳힌 데몬 웨인즈가 이번에는 무적 해병 용사 페인 소령으로 분하여 시종일관 대책없는 폭소탄을 터뜨린다.

백전백승 천하무적인 미해병의 영웅 페인 소령. 그러나 아메리카에 평화가 찾아오고 더 이상 싸울 곳이 없게 되자 그는 군대에서 일자리를 잃게 된다. 마침내 그는 과거의 군대 경력을 살려 매디슨 학교의 소년 학군단을 맡는다. 그러나 그가 맡은 새로운 부하들은 귀머거리, 오줌싸개, 뚱보, 약골, 삔질이 등 하나 같이 말썽꾸러기에 좀 덜 떨어진 소년들뿐.

군대식 초강력 훈련으로 소년들을 개조하려는 페인과 눈치를 살피며 그를 골탕먹이려는 소년들. 그러던 중 학군단 대항 군사 훈련대회가 열리고 페인 소령이 이끄는 말썽꾸러기 악동 부대는 대회에 참가하게 되는데... ■출시사 : CIC 비디오

서적 아이 러브 키드넷

문예 마당에서 지난 5월 1일 발간된 아이 러브 키드넷은 어린이를 위한 인터넷 지침서로 많은 그림과 사진으로 인터넷의 꽃이라고 불리는 월드 와이드 웹을 알기 쉽게 설명해 주고 있다.

키드넷에 올라와 있는 신나는 게임 홈페이지에서는 쥬만지 게임, 웹 체스 게임, 비디오 게임, 게임쇼 페이지를 활용할 수 있는 기본적인 지식과 정보를 제공하고 있으며 부록으로는 키드넷 정보지도 CD롬이 들어 있다.

■출판사 : 문예 마당 ■가 격 : 13,800원

멀티 PC를 생포하라

연암출판사에서 발간한 「멀티 PC를 생포하라」는 PC 입문서로 온 가족이 볼 수 있도록 쉽게 기술되어 있으며 장르별 초보 및 중급 지식을 망라하여 수록, 한글 윈도우 95의 사용법과 초보자를 위한 인터넷 길라잡이에 충실하였고, 도스나 한글은 물론, 노턴 유틸리티, 「Paint Shop Pro」 같은 그래픽 프로그램도 설명하여 그래픽 입문서까지 겸하고 있다. 권말 부록의 CD롬 타이틀에는 도스, 윈도우즈 게임과 가볼만한 인터넷 웹 사이트 100선을 소개하고 있다.

■출판사 : 연암출판사
■가 격 : 15,000원

겜훈장

나이를 먹다보니... 1000점
권상근 /

아~~ 따뜻한 우리 모두의 봄날은 저 멀리 떠나가 버렸고 드디어 따가운 여름이 다시 '컴~ 백~ 홈~~'했다고 신고라도 하듯이 뜨거운 날씨로 괴롭히지만 우리의 챔프 독자들은 집에서 보일러의 전원을 뽑고 온 집안의 창문을 열어버리고 아주 시원한 음료수 한잔과 조그마한 꼬마 선풍기에서 나오는 바람을 맞으며 게임을 즐기는 그대는...더할나위 없이 행복할 수 밖에 없는 여러분. 그러나 게임이 도중에 콱 막히신다면 그 더위와의 벽은 어김없이 허물어질 것이고 더위와의 만남은 크나큰 아픔이 아닐 수 없을 것이니까.
여러분! 저에게 엽서를 띄우세요. 만약 막히는 게 처음이시라면 도전, 또 도전해보세요. 그것이 게임의 묘미니까요! 그렇다고 엽서 안보내면 안돼요~~.

Q 1 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 SFC를 보유하고 있는 유저랍니다. 다름이 아니고 저에게는 드래곤볼 Z『하이퍼 디멘션』이란 팩이 있는데 등장인물 10명중 8명의 초 필살기는 모두 발견했는데 Mr.부우와 후리자의 초필살기는 도저히 모르겠습니다. 게임챔프에서 이 게임의 공략을 해주었으면 좋겠지만 그렇게 안된다면 Mr.부우와 후리자의 초필살기라도 알려주셨으면 합니다. 꼭 알려주세요. 그리고 마지막으로 저는 SFC로 PS를 교환했으면 하는데 용산에서 교환하는 것이 더 쌉니까? 동네 게임매장에서 교환하는 것이 훨씬 쌉니까? 위의 모든 것을 알려주시면 정말 감사하겠습니다.

A 예. 부우와 후리자의 초필살기를 가르쳐드리겠습니다. 먼저 부우의 초필은 ← →↓↑+Y 이고 후리자의 초필은 ↓↙← +Y+B 입니다. 그리고.. SFC를 PS로 교환하신다고요? 직접 여기저기 알아보시는 것이 좋겠군요.
겜훈장은 이쪽 떡이 더 싸다 비싸다는 좀 곤란해요!

Q 2 안녕하십니까? 겜훈장님. 매번 겜훈장님께 도움을 받아온 독자랍니다. 다름이 아니라 『드래곤볼 초사이어인 전설』에서 큐이를 물리치고 어떻게 해야하는지 가르쳐 주십시요.(드래곤 볼도 모두 채우고 우주선에 가봐도 아무 반응이 없습니다.

A 명작중의 명작!!『드래곤볼』을 재미있게 하시다가 막히셨군요! 전투의 장소는 나메크성이고요. 겜훈장인 저도 처음엔 어딘가 했지요. 큐이를 물리치고 난 후에는 남서쪽의 황폐화된 마을을 찾으셔야 합니다. 그곳은 유난히도 커다랗게 생긴 집인데 그 안에 있는 항아리를 모두 조사해야 합니다. 왜냐하면 그 안에서 나메크 소년이 있으니까요! 그 다음의 스토리는 본인이 해보세요. 후리자와의 전투도 멀지 않았군요.
안지훈 /

미래 겜훈장의 가정생활! 900점
서보창 :

Q 3 충성! 저는 군대에 있는 군인이랍니다. 옛날부터 게임을 좋아했는지라 군대에서도 게임을 하게 되었답니다. 게임 기종은 GB. 여건상 PS나 SS는 군대에서 하기가 어렵죠. 그런데 2달 전부터 막힌 부분이 있어 걱정입니다. 제일 재미있는 액션 RPG 「젤다의 전설」과 「성검전설」이 그것입니다. 젤다의 전설에서는 레벨2의 왕의 방 열쇠가 어디 있는지와 성검전설에서 숨겨진 오아시스는 어디에 있는지를 알고 싶습니다. 부탁드립니다. 꼭 가르쳐 주십시요. 한가지 더 말씀드리자면 타 잡지보다 훨씬 독자에게 배려가 큰 게임챔프이기에 이렇게 염치불구한 부탁을 하는 것입니다. 이 엽서가 소개될 때 쯤이면 저는 열심히 훈련받고 있을 겁니다. 이상!

A 아니!! 이렇게 열성적인 독자가 있을 줄이야. 군대에서도 챔프가! 일단 감사드립니다. 그리고 질문에 대한 답변을 해드리겠는데, 겜훈장이라도 머리에 들어있는 하드용량이 그다지 좋지 않아서 이거 참.. 그러나 그 게임의 조언은 해드리겠습니다.
게임 플레이 도중에 막혀서 곤란에 처해 있을 때에는 할아버지에게 가서 물어 보십시요. 할아버지를 만나려면 전화박스를 찾으면 됩니다. 적과 싸울 때 어쩌다가 뭘 떨어뜨리고 적은 도망가는데 이것은 힘이 강해지는 것과 방어력이 올라가는 아이템이니 유용하게 사용하면 되고, 또 '후크로우'란 놈이 있는데 그놈이 나타난 후 남기고 간 메시지는 모험중의 중요한 단서가 되니 참고하시고 아! 후크로우의 메시지는 셀렉트 버튼으로 다시 볼 수 있습니다.
그럼 군대에서 국방의 의무를 훌륭하게 끝마치시고 제대 후에는 많은 게임을 접해보시길 바랍니다.
윤희범/

Q 4 겜훈장님 안녕하세요? 몇가지 궁금한 게 있어서 엽서를 보냅니다. PS용 철권2와 메모리 카드가 각각 가격이 얼마인지 알고 싶습니다. 그리고 아케이드 게임인 화이터즈 스워즈에 숨겨진 비법 좀 알려주세요.

A 메모리 카드의 가격은 용산 매장에서 거의 같습니다. 메모리 카드를 원하신다면 한번 가보시는 것도 어떨지. 화이터즈 스워즈에서는 비법이라 할만한건 별로 없고 마지막 보스를 고를 수 있습니다.
방법은? 1P에서 시작하면 커서를 하오마루에 맞춰놓고 스타트를 계속 누르고 있다가 시즈마루에 옮기고 1초를 기다린 후 시즈마루로부터 왼쪽으로 계속 옮기다가 다시 시즈마루에 맞춰지면 3초가 남을 때까지 있다가 A, B를 동시에 누

르면 됩니다. 단, 잔쿠로는 대전시에만 나타납니다.
김명진/

겜훈장님! 저는 지금 PS용「철권2」를 하고 있습니다. 그런데 중간보스가 그냥 골라지지 않고 메인 캐릭터로 엔딩을 보면 그 캐릭터에 해당하는 중간보스만을 고를 수 있더군요. 그래서 철권2 에서 중간보스를 쉽게 고를 수 있는 방법을 가르쳐주세요.

특별히 중간보스를 고르는 묘수는 없습니다. 하지만 조금이나마 쉽게 고르는 방법이라면 난이도를 가장 쉽게 하고 대전 회수를 1판으로 합니다. 그 후 데빌카즈야까지 진행하세요. 데빌은 하단차기(↓+LK)에 약하니 공격을 피하며 하단차기를 계속 해보세요.
XXX/

겜훈장님 안녕하세요. 저는 미니컴보이를 주로 즐기는 유저입니다. 요즘 저는 궁금한 문제가 생겼어요. 첫번째는 젤다에서 7탄으로 가려고 하는데 도저히 가질 못하겠어요.두번째는 MD용인데 오래됐지만 바리스3 아시죠. 지금 그 게임의 얼음판이 너무 어렵고 마지막 스테이지는 도저히 클리어 못하겠어요. 어떤 묘책이라도 좋으니 제발 답해주세요. 「게임 신동」 올림.

『젤다의 전설』에서 레벨7 던전의 열쇠를 구하려면 오카리나 3번째 연주 도구를 구해야 합니다. 우선 표지판이 많은 곳으로 가면 그 표지판은 같은 말만하는데 하나만이 다른 말을 합니다. 이렇게 다른 말을 하는 표지판이 나올 때까지 계속 찾습니다. 그후 마지막 표지판까지 가면 함정이 있는데 이 함정은 레벨6 던전에서 구한 작살로 넘습니다. 마지막까지 읽으면 물속에 계단이 생기고 그안에 두꺼비가 있습니다. 그 두꺼비에게 3번째 오카리나를 얻어서 스타트 지점으로와

용기를 잃지 않는 겜훈장 800점
XXX /

풍향계 앞에 있는 소년과 대화 후 앞에 있는 우물로 들어가서 3번째 오카리나를 연주하고 풍향계를 밉니다. 열린 통로로 들어가서 뼈다귀가 있는 곳에서 다시 연주를 하면 그 뼈다귀가 수닭으로 변하여 하늘을 자유로이 움직일 수가 있습니다. 지도상의 북쪽으로 가서 날 수 있는 동굴로 가면 레벨7 던전의 열쇠를 얻을 수 있습니다.
XXX/서

안녕하십니까? 저는 게임을 아주 좋아하며 또, SFC를 사랑하는 유저입니다. 다름이 아니라 『로맨싱 사가3』를 즐기고 있는데 제가 잘 모르고 그에원을 죽여서 뷰네이와 싸울 수 없게 됐는데 타프턴 산이라는데 곳에 가면 싸울 수 있다는 정보를 입수했으나 어떻게 가는지 모르겠습니다. 꼭 가르쳐주시기 바랍니다.

지금 플레이하고 있는 로맨싱 사가의 주인공이 누구인지 모르겠으나 일단 제가 알고 있는 방법을 알려 드리겠습니다. 그에원을 죽였다면 즉시 뷰네이를 제외한 나머지 4귀족을 쓰러뜨려야 합니다. 그후에 뱅가드의 주점에 가서 르와느 왕국이 뷰네이에게 습격당했다는 말을 들은 후 왕국으로 가서 뷰네이의 퇴치를 의뢰받으면 됩니다. 그후에는 왕국의 병사들과 함께 타프턴 산으로 가게 될 것입니다.
홍영기/

겜훈장님!! 안녕하세요. 전 「성검전설」시리즈를 무척이나 좋아하는 학생입니다. 성검전설3에 대해 뭣좀 물어 보려합니다.

듀란만 빼고 케빈, 호크아이에 맞는 무기를 사면 이상하게도 장착이 되지 않고 그냥 보관이 됩니다. 어떻게 하면 장착이 되죠? 그리고 Y버튼을 누르면 상태화면에 들어가는데 듀란의 무기와 방어구란 왼쪽에 있는 설정란은 무엇입니까?

마지막으로 한가지 질문이 있는데 몬스터들을 쉽게 처리하는 방법은 없습니까? 있으면 가르쳐주세요! 진짜 마지막으로 화산섬 '부카'에 있는 해변의 동굴안에서 첫번째 황금의 여신상이 있는 곳에서부터 길을 모르겠습니다. 가르쳐주세요.

맵을 보시면 아시겠지만 동굴의 내부는 상당히 넓습니다. 하지만 넓기만 하고 해야 할 일도 없죠. 물론 보스도 없습니다. 여기서는 동굴안에 있는 브리스카만 만나면 이 이벤트는 끝입니다. 하지만 동굴안이 넓고 때때로 나오는 적들은 무척 강한데다가 비슷비슷한 지형이 많으므로 일단, 동굴로 가기전에 필요한 아이템들을 충분히 장착하고 가셔야만 합니다. 동굴의 최단 코스로 지도를 보면서 가면 됩니다.
박재한/

안녕하십니까? 겜훈장님 저는 얼마전에 새턴을 구입한 게임광입니다. 저는 새턴용 RPG "블루시드"를 즐기고 있는데 정말 새턴을 사기 잘 했다는 생각이 들었습니다.

문제는 제 3장에서 더이상 진행을 할 수가 없습니다. 3장에서 동물원으로 들어가야 하는데 경찰들이 막고 있어 들어 갈 수가 없습니다. 어떻게 해야 되는지요? 가르쳐 주십시요. 그리고 "블루시드" 금단의 비법이 있다면 그것도 좀 가르쳐 주십시요.

그것은 말이죠. 동물원 앞에서는 경찰이 출구를 막고 있습니다. 막히기 전에 그쪽에 아들과 아버지가 있을 겁니다. 그 아저씨가 원하는 선물을 가져다 줘야 합니다. 그것은 빨간색의 물건을 3개 이상 갖다 줘야하는데 그 물건들을 구하는 방법은 시장에서 구할 수 있는데 이걸 갖고 세번을 왔다갔다 하면 경찰들이 길을 열어 줍니다. 이 다음에도 장난이 아닌데 큰일이군요. 이것은 알려드릴께요. 게임사에서 시간이 3일이 지나면 게임오버가 되는 곳이 있는데 '지하철'과 '유흥가' 그리고' 빌딩 내부'에서만 잘 돌아다니면 해결되니 열심히 해보세요!
이동훈/

겜훈장님 안녕하세요. 『슈퍼 마리오 RPG』에서 메리마리 타운까지 진행한 후 식장에 들어갔습니다. 그 다음이 막히는데 방법을 가르쳐 주십시요. 그리고 그 다음에도 문이 있다면 그 문을 여는 방법도 가르쳐주세요.

예식장에 들어가려면 두개의 문을 통과해야만 합니다. 한번은 부키부하가 몸을 부딪히고 있는 곳인데 방법은 부키부하와 똑같은 속도로 문을 향해 Y버튼을 사용해 전속력을 내는 것. 그러면 스피드가 맞으면 열리고 통과후 쿠퍼가 분리되어 문을

고민하는 겜훈장. 700점
고일수 /

향해 등으로 미는데 이때도 똑같이 같은 스피드로 문을 향해 돌진. 그러면 열립니다. 그리고 예식장에 들어가 진행이 안되는 건, 피치 공주가 떨어뜨린 액세서리를 모두 찾아 부키에게 주면 됩니다. 찾는 방법은 부키부하들과 찾기 놀이를 하던 중 말을 걸면 하나씩 줍니다. 그리고 마지막 왕관은 부키 머리위에 있습니다. 점프후 잡으면 됩니다.
XXX/

Q 저는 슈퍼 알라딘보이와 미니컴보이를 가지고 있는 유저입니다. 얼마전 미니컴보이용으로 새로나온 『투신전』을 하고 있었습니다. 마지막 왕인 가이아를 죽이고 나서 쇼우가 나올줄 알았는데 나오지 않았습니다. 쇼우를 어떻게 하면 나오게 할 수 있을까요? 또 쇼우와 가이아를 고를 수 없겠습니까? 꼭 알려주세요.
<-대전에서 정 평현이가->

A 요즘 들어 미니컴보이 팬들이 부쩍 늘어난 것같군요! 신작 게임들이 속속 등장하니 이것도 이유가 될 수 있겠죠.
「열투 투신전」에는 몇가지 비법들이 있는데 그중에 평현군이 물어본 것은 이렇게 하시면 됩니다. 엘리스가 화면에 나올때 앞, 뒤, 그리고 A, B를 동시에 누르면 쇼우와 가이아를 선택할 수 있습니다.
정평현/

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 제가 궁금한것은 다름이 아니라 PS용 『철권』에서 데빌 카즈야와 중간보스 사용법입니다. 그리고 PS용 『투신전2』 에 별다른 비밀이 있다면 알려주십시요.

A 중간보스의 사용법은 모든 캐릭터로 엔딩을 보면 됩니다. 데빌의 사용법은 아무 캐릭터나 골라서 엔딩을 보면 됩니다. 그리고 「투신전 2」에서의 비법들은 이번호 홍미기획에 자세하게 다루었으니 참고하시면 될겁니다.
이형근/

Q 훈장님 부탁이 하나 있습니다. 다름이 아니라 SS의 『진 여신전생 데빌사마나』에 대해 공략좀 해주세요. 너무 어려워요~~~ 흑흑! 제 부탁을 들어 주신다면 정말 감사하겠습니다. 참고로 저는 95년 5월호부터 지금까지 한번도 빼먹지 않고 챔프를 사보고 있는 독자입니다. 그러니 좀 늦은 감이 있지만 제발~~~!

A 『진 여신 전생 데빌사마나』 그 이름만 들어도 자다가도 잠에서 그냥 깨어날 정도로 끔찍한 RPG 게임이였습니다. 여신전생에 관해서는 저도 얼마전 고생 끝에 엔딩을 볼 수 있었던 사람입니다. 이 게임은 타이틀 제목처럼 스토리도 꽤 길다고 볼 수 있습니다. 이 게임의 흐름은 점장이 '마리'가 잡고 있습니다. 마리는 위치와 방법 등을 알려주는 역할로 도움이 많이 됩니다. 하나의 사건을 해결하면 마리에게 가서 정보를 입수하고 수고비를 받게 됩니다. 그리고 이 게임의 분석은 예전에 고바위 명인님께서 공략하셨었는데 페이지를 초과해 삭제되었습니다. 그점 양해 바라고 막힌 부분이 생긴다면 슬프지만 엽서로... GOOD LOCK!
백광주/
목련 A

Q 겜훈장님 안녕하세요. 저는 궁금한 것이 몇가지 있습니다. 첫번째로 새턴용 「킹 오브 화이터 95」를 한참 재미있게 즐기고 있습니다. 거기서 한번 클리어하면 루갈과 사이슈가 나옵니다. 그 루갈을 만들어 놓고 몇분후에 다시 켜면 루갈과 사이슈가 없습니다. 안 없어지게 하는 방법이 없습니까? 그리고 킹 오브 화이터 96에는 쿄가 나오지 않는다고 하는데 사실인지요? 또 거기에 나오는 인물은 누구누구 인가요?

A 한번 클리어하고 전원을 끄면 전에 나타났던 보스들이 없어진다니 그건 제 생각으론

겜훈장? 600점
XXX / 연락 주시기 바랍니다

아마도 메모리 용량이 부족해서 일어난 일인 것 같군요. 방법이 있다면 「메모리 백업 카트리지」를 구입해보시는 것도 괜찮을 것같습니다. 아니면 다른 게임들의 메모리를 지우시던가.
그리고 「킹오파 96」은 아직 밝혀진게 없지만 겜훈장 생각으론 쿄가 빠지다니 그런일이... 대대로 주요 인물은 고정 출현이였는데 설마 빠질라구요. 중요한 뉴스일지도 모르겠는데 한간에 3D 격투액션으로 발매될지 모른다는 소문만이 있습니다. 그건 나와 봐야 알겠죠. 새로운 캐릭터는 몇명이 추가된다는 말들은 있습니다만 어떻게 말씀드려야 할지 사실 겜훈장도 자세히는 모르거든요. 치영군의 궁금증이 해결됐는지. 그럼 이만.
최치영/
3동 10

Q 겜훈장님 저는 요즘 최근 플레이 스테이션 최고의 호러물인 「바이오 하자드」를 열심히 꾸준히 즐기고 있는 사람이랍니다. 나이는 비밀이거든요! 아니 왜 숨기냐구요? 그냥 남자의 숨기고 싶은 비명 아니 외침? 이런, 서론이 길어지는군요. 제가 물어볼 것은 다른 게 아니고 바이오 하자드를 진행하다가 그만 하려고 세이브를 하는데 안되는 것입니다. 그래서 이번에 2시간씩이나 힘겹게 진행한 것은 물거품이 되어 버렸어요. 으~ 제 고민을 풀어주세요. (PS.이름은 못 밝히고 제 닉 네임을 적었어요 감사합니다.)

A 세이브를 하려면 일단 잉크가 있어야 하는데 이 아이템이 곳곳에 숨겨져 있습니다. 게임 처음에는 타이핑기 옆에 있고, 홀의 오른쪽에 있는 방에 들어가 쇼파를 밀고 커텐 안쪽으로 들어가면 잉크 3개를 얻을 수 있습니다. 그런데 여기서는 좀비가 출현하니까 조심하지 않으면 당합니다.
박B/

Q 안녕하세요. 겜훈장님 저는 이제 겨우 게임계에 입문한 한 어린(?) 청소년이랍니다. 그리고 새턴 유저이기도 하고요. 저는 이번에 건 그리폰을 구입해서 하고 있는데 각 버튼의 사용방법을 몰라서 헤매고 있습니다. 그래서 다른 게임을 하고 있는데 버튼 용도를 자세히 알려주시면 감사하겠습니다. 그리고 더위와의 싸움에서 승리하셔서 덥지않은 여름을 보내시길 바랍니다.

A 「건그리폰」이란 게임은 특이하게도 9버튼을 몽땅 사용할 수 있는 게임으로 정말 실감나는 게임이라고 말할 수 있죠. 그런 게임을 아직 손대지 못하고 계시다니 안타깝군요. 좀 늦은 감이 없지않아 있지만 광민군의 부탁이니 할 수 없지요. 이제는 플레이하실 수 있을 꺼에요.
X버튼은 전진, 두번 누르면 대쉬이고, A 버튼은 뒤로 물러서고, 두번은 백대쉬, Y버튼은 적외선 레이다로 변환, Z버튼은 점프 및 하강, B버튼은 슬쩍 미끄러짐, C버튼은 무기 선택, L버튼은 적에게 공격을 당할때 흔들림을 빨리 복귀시킴, R버튼은 장착되어 있는 무기를 발사하는 버튼입니다.
임광민/

알림!
겜훈장이 앞으로 게임진행에 관한 질문만 받게 변경되었습니다. 앞으로 하드웨어나 소프트웨어, 메이커에 대해서 알고 싶은 엽서는 "챔핑의 H/W & S/W 연구실"로 보내주세요

챔프 게임 시연회 6월 8일 시동

-전·진·상 교육관으로 확정-

아래 100명의 당첨자와 96년 3월호 「게임파워」에 당첨된 60명의 당첨자들과 함께 차세대 게임 시연회를 개최합니다.

- ■시연 장소: 명동 전 진 상 교육관
- ■날짜: 6월 8일 3시 5시
- ■시연내용: 발매될 차세대 게임
- ■참가자 전원 선물 증정. 추첨에 의한 각종 차세대 게임기 증정
- ■미니 게임 경진 대회
- · 자리 배정 관계로 당첨자들은 6월 5일까지 챔프로 전화 요망

· 자세한 사항은 게임챔프 702-3213~4번 시연회 담당자를 찾으십시요

시연회 당첨자 발표

조 원준 / 울산시 남구 신정 650-9 (2층)
이 충환 / 경기도 남양주시 퇴계원 면 8리 107-21
손 상훈 / 충북 괴산군 증평읍 무지개 삼일 APT 101-1203
한 승성 / 서울 은평구 녹번동 137-6
이 주영 / 서울 마포구 아현 3동 635-70
이 준원 / 서울 강남구 개포 3동 주공 APT 601-1006
진 용관 / 서울 도봉구 도봉 2동 626-104
이 준규 / 송파구 가락동 시영 APT 65-105
유 연선 / 서울시 성북구 길음 1동 877-137
조 도현 / 부산광역시 동래구 온천 2동
천 정환 / 서울 강서구 가양 2동 주공 APT 514-204
최 진환 / 충북 청주시 율량동 상당구 서우 APT B-402
박 민수 / 서울 서대문구 남가좌 2동 312-11
박 진우 / 경기도 구리시 안창동 487-37
이 광섭 / 경기도 고양시 일산구 대화동 성저 마을 101-1004
김 종택 / 전주시 금암 1동 1544-11
최 원석 / 서울 양천구 신신월 1동 112-25
노 승선 / 서울 동대문구 휘경 2동 308-33
김 주한 / 서울 강남구 대치동 우성 2차 APT 206-201
우 태훈 / 강원도 춘천시 온의동 럭키 APT 104-702
서 현덕 / 인천광역시 중구 도원동 182-3
조 동언 / 서울시 마포구 성산 2동 595 성산 APT 101-612
최 재영 / 서울 은평구 대조동 226-3
김 상화 / 경북 상주시 시성동 149-5
은 승룡 / 대구광역시 남구 대명 9동 446-16
이 재광 / 충남 태안군 근흥면 두아리 517
전 호준 / 경기도 고양시 일산동 1074 추곡마을 서안 APT 1010-1104
김 민용 / 경기도 군포시 산본동 삼성 APT 1141-103
박 준범 / 대구시 수성구 범어 1동 우방 3차 APT 1-207
한 명진 / 서울 도봉구 도봉 2동 30-1 한신 APT 101-1605
이 준태 / 인천광역시 남동구 간석 3동 223-534 남익 주택 APT A-207
정 정민 / 전남 장성군 진원면 진원리 고산 396
김 경일 / 경북 구미시 선산읍 교리 820
김 준식 / 서울 은평구 증산동 209-20
권 세영 / 부산광역시 사상구 학장동 대림 APT 107-1309
김 규완 / 경기도 성남시 분당구 구미동 삼성 APT 1006-303
박 지원 / 서울 양천구 신월 3동 삼성 중효 빌라 나-601
조 원길 / 서울 영등포구 신길 6동 4408
허 문행 / 강원도 홍천군 읍진 1리 61-9
정 수한 / 서울 양천구 신월 7동 시영 APT 20-801
이 정열 / 인천시 남구 주안 4동 1472
정 길수 / 대전시 동구 용전동 12213 17/5 진정 빌라 A-302
조 승기 / 충남 홍성군 광천읍 신진리 468-7
온 성관 / 서울 서초구 방배 3동 539-179 삼화 타운 101호
이 성국 / 서울 관악구 신림 13동 711-588
홍 기중 / 수원시 팔달구 조원동 323 벽산 APT 101-105
오 재수 / 서울 강서구 화곡 3동 1049-32
최 지훈 / 서울 동작구 사당 4동 1000-1 상어 APT 9-204
백 두현 / 부천시 원미구 삼곡 3동 286-2
박 영신 / 경기도 평택시 이충동 현대 APT 111-1301
이 종원 / 경기도 구리시 수택 동서호 주택 나-202
이 경수 / 경기도 부천시 원대구 중동 884 주공 APT 2-409
이 동화 / 경기도 군포시 금정동 산본 APT 다산 325-1506
박 찬호 / 서울 도봉구 방학 3동 한화 APT 102-1403
유 기찬 / 경기도 안양시 민안구 석수 1동 374-5 백조 APT 110-405
안 대권 / 경기도 고양시 관산동 179-6
최 인혁 / 경기도 김포군 고촌면 신곡 488-1 무지개 빌라 A-203
민 경수 / 서울 용산구 한남 2동 749-79
김 대웅 / 전주시 서은산동 2가 136-22
임 지용 / 서울 강서구 화곡 4동 814-5
이 유신 / 서울 관악구 봉천 8동 1531-3
도 경환 / 서울 은평구 갈현 1동 392-1

다음 페이지에 계속...

※ 위 챔프티켓을 빠짐없이 창간 3주년호부터 1년치를 모아 보내주시면 누구나 원하는 단행본 1권을 드립니다

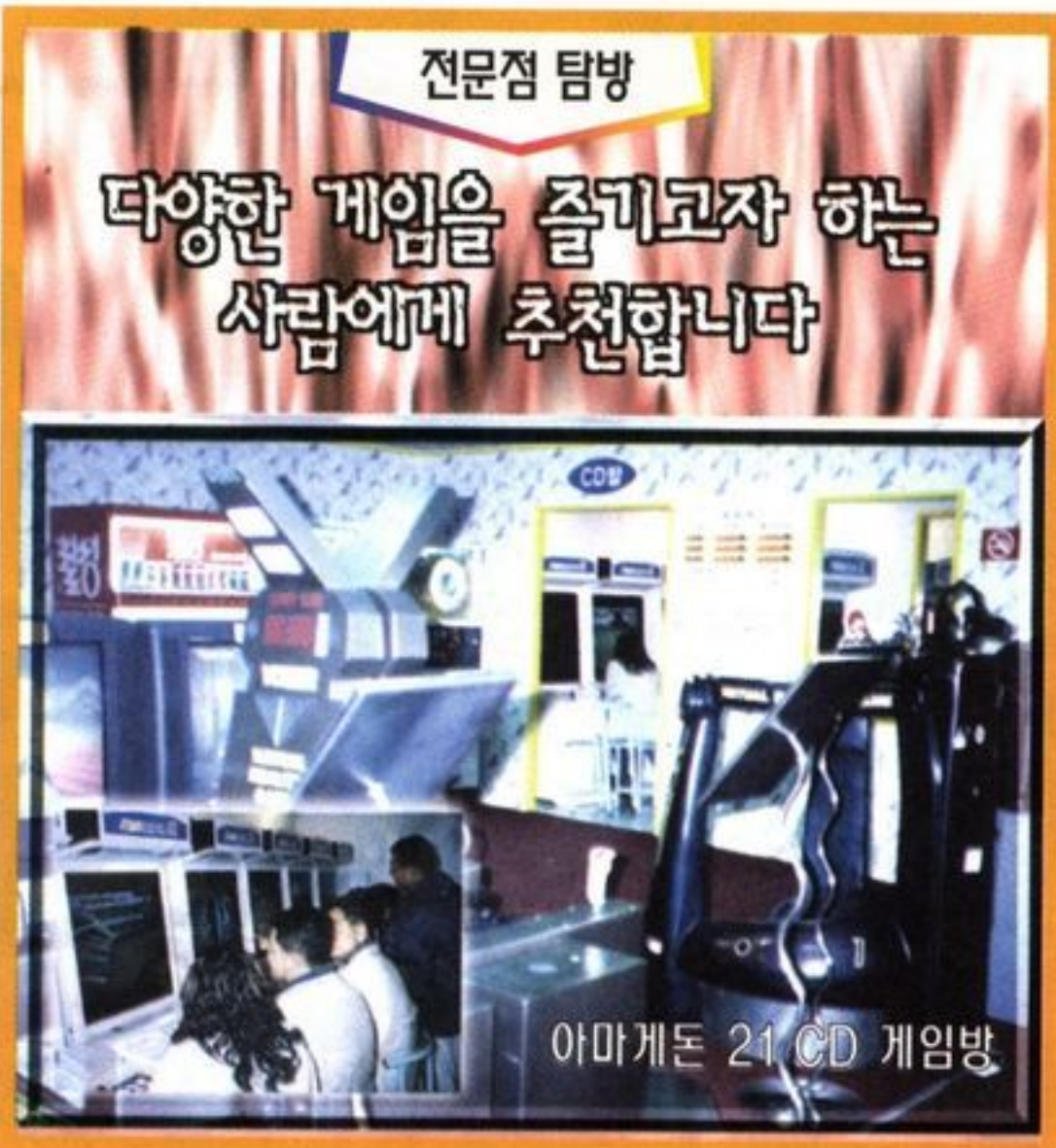
전문점 탐방

다양한 게임을 즐기고자 하는 사람에게 추천합니다

초여름의 푹푹찌는 더위에 숨을 헐떡거리고 있는 챔돌이에게 선풍기보다 더 시원한 소식이 들려왔으니. 다름아닌 대형 모니터로 3차원의 입체 게임을 만끽할 수 있는 『CD 게임 프라자』.

안으로 들어가 보니 우리 챔프 독자들에게 너무나 잘 어울리는 신세대 취향으로 깨끗하고 세련되게 장식된 인테리어와 각 룸으로 처리된 게임방이 챔돌이를 맞이했다.

이곳 CD 게임방만의 장점이라고 한다면

첫째 기존의 오락실처럼 이리저리 옮겨다니지 않고 이동없이 즐기던 게임을 다른 게임으로 교환할 수 있도록 입체 교환 시스템으로 설계되어 한 자리에서 차세대를 비롯한 모든 종류의 게임을 즐길 수 있다는 것.

둘째 단지 게임만을 즐기는 관념에서 탈피해 토탈적인 휴식처로 이용할 수 있다는 것.

셋째 고객주의를 보다 중요시한다는 것.

방앗간에 참새가 그냥 못 지나치듯이 챔돌이도 한번 슬쩍

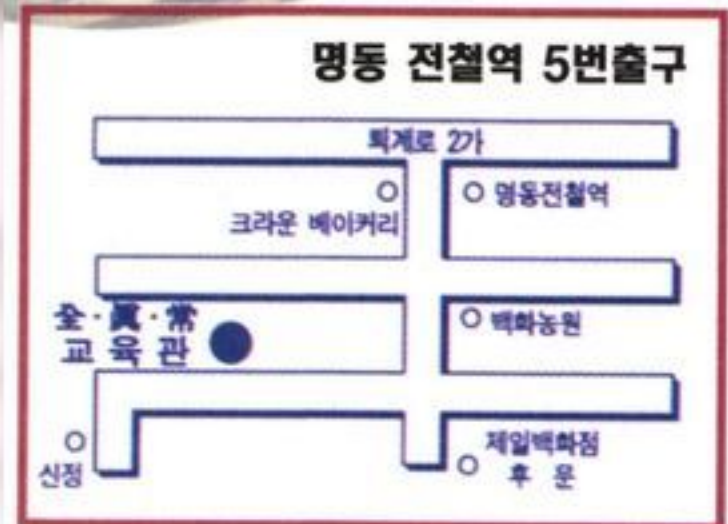
바디 사운드 및 3D 효과를 이용하여 게임을 하면서 떨리는 동작이라든지 주먹으로 맞는 효과를 직접 체험할 수 있어 버철 게임류를 좋아하는 게임 팬이라면 적극적으로 권하고 싶은 곳이 바로 이곳.

아마게돈 21 CD 게임방

■문의처: 아마게돈 21 CD 게임방(02)705-0677

시연회 당첨자 계속...

강 정의 / ...T
현 지송 /
홍 승덕 / ...4
홍 은선 /
정 성록 /
최 경일 /
전 민배 /
이 준식 /
허 원석 /
한 홍종 /
김 광민 /
이 종규 /
강 주현 /
손 재완 /
박 성진 /
장 재혁 /
염 세진 /
송 재혁 /
이 영민 /
양 희철 /
한 호회 /
박 성열 /
김 상우 /
유 병호 / ...가 1동
김 영훈 / ...동
예 창민 / ...삼호 APT
강 성호 / ...구 정자동
배 승민 / ...곽전동 ...103
이 정우 /
박 찬우 /
류 장현 /
장 건순 /
박 성호 /
송 준의 /
장 지원 /
송 권석 /
고 현석 /
백 승표 /

*이상 게임 시연회에 당첨되신 100명 여러분에게 진심으로 축하드립니다.

※ 챔프점수 제도는 챔프티켓을 창간 3주년(95년 12월호)부터 1년치를 모으시면 최소한 누구나 5,000원 이상의 단행본을 드립니다.(단, 단행본 우송료는 본인 부담)

독수리 5형제

**300만년 전부터 지구정복을 꿈꾸어 온 수수께끼의 조직 『알렉터』.
알렉터를 이끄는 총재 X와 베르크 캇체의 정체는 여전히 비밀의 베일에 싸인 채 지구 곳곳에서 파괴활동과 전쟁이 계속되고 있다. 여기에 대항하는 독수리 5형제는 과연 지구정복의 음모를 저지할 수 있을 것인가?**

2편 - 수수께끼의 레드 임펄스

세알트 바다에서 알렉터 기지의 흔적이 발견되었다

UN 회의에서 남궁박사는 독수리 5형제의 파견을 발표

동욱이 어릴 때 어머니의 장례식에서...

"남궁박사, 동욱을 부탁하네" 어디론가 사라지는 아버지

추억에 잠시 젖었던 동욱은 G-1호로 변신

"제군의 임무는 72시간 이내에 알렉터 기지의 침입로를 찾아내는 것이다"

잇따른 세알트 바다의 잠수함 침몰은 알렉터 기지가 있다는 증거였다. 남궁박사는 UN 회의에서 알렉터 기지의 공격을 주장하고 그 대원으로서 독수리 5형제를 보내겠다고 한다.

어머니의 장례식 때 한번 보았던 아버지의 추억을 떠올리던 동욱은 출동명령을 받고 하늘로 날아오른다. 알렉터 기지를 발견하여 침입로를 확보하는 것이 주어진 임무였다. 72시간 이내에 성공하지 못하면 UN군의 무차별 공격이 시작될 예정이었다.

바다 속으로 잠수하는 갓 피닉스(God Phoenix)호

바다 속에서 에너지파의 공격을 받는 갓 피닉스호

하늘로 피하자 전투기가 공격해온다

전투기로 출격하여 적을 물리치는 동욱

태양빛 속에 숨어 있던 적기가 동욱을 덮친다

"뭘하는 거야! 아까는 미끼고 진짜 적은 이놈들이야!" 놀라는 동욱

자신들의 정체를 끝까지 밝히지 않고 사라지는 붉은 전투기 편대

쥬피터 닌자단의 대장 앨런이 누군가 침입했음을 눈치챈다

"흥, 필요없는 짓을…" 사나이는 곧 사라졌다

부상을 입은 사나이는 어디론가 사라졌다. 쥬피터 닌자단은 동욱을 잡으려고 들지만 독수리 5형제의 필살기, '태풍 화이터'가 일으키는 강한 소용돌이에 알렉터 병사들이 전멸한다.

쥬피터 닌자단원들이 정신을 차렸을 때에는 이미 동욱 일행이 사라진 다음이었다.

바다 속으로 잠수한 갓 피닉스는 에너지파의 공격을 받는다. 이를 피하자 하늘에서는 전투기가 몇 대의 전투기를 격추하고 한숨을 돌리는 동욱. 그런데 태양 빛 속에 숨어있던 적기가 그를 덮친다.

바람처럼 어디론가 사라진다.

"뭐하고 있는 거야! 아까는 미끼고 진짜 적은 여기 있잖아!"

호통소리와 함께 동욱을 습격하려던 적기가 순식간에 격추된다.

"당신은 누구요?"

"그것까지는 알려줄 수 없네. 죽지 않으려거든 실력을 더 쌓게나. 젊은이"

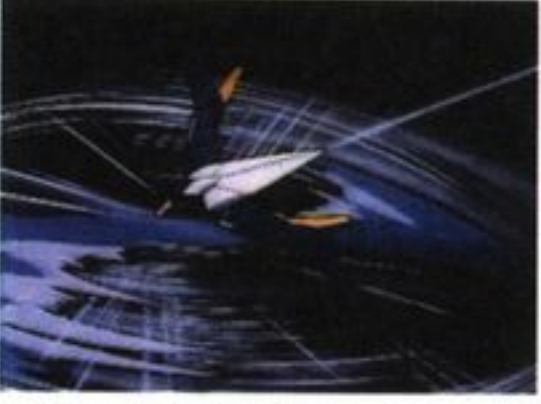
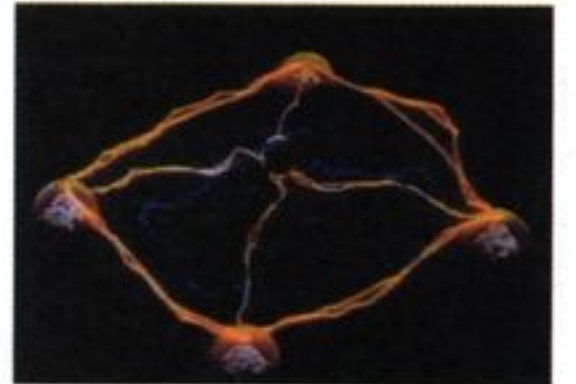
동욱을 구해 준 붉은 전투기들은

"잘도 나타났구나. 숨통을 끊어주마!"

디스트럭션 웨이브 시스템이 가동된다

"누군지는 모르지만, 너도 여기서 끝장이다!"

"과학인법, 태풍 화이터!"

지도에는 없는 큰 섬이 있다고 말하는 유미

앨런이 던진 무기가 '버드'에 의해 부서진다

거대한 소용돌이가 알렉터 병사들을 전멸시킨다

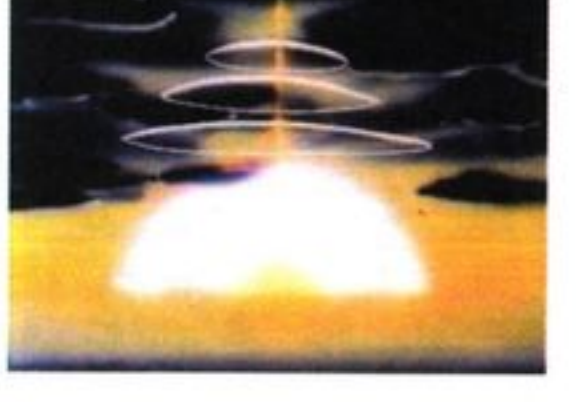
잠수복 차림으로 나서는 독수리 5형제

"나타났구나, 독수리 5형제!"

인근 바다의 수색을 계속하는 독수리 5형제. 레이더 담당인 유미는 지도에 표시되지 않은 큰 섬이 있다고 말한다. 그 섬이 수상하다고 여긴 독수리 5형제는 섬의 동굴로 들어간다. 역시 섬은 기지로 통하는 출입구였다.

한편 쥬피터 닌자단의 대장 앨런은 기지 총사령관 도널드슨 박사와 이야기를 나누다 누군가 엿듣고 있음을 느끼고 표창을 던진다. 몇 시간 전에 동욱을 구해주었던 그 사나이였다. 앨런이 그를 죽이려고 드는데, 그 때 동욱이 나타나 그를 구해준다.

"이걸로 빚은 갚은 셈이요"

"이걸로 빚은 갚은 셈이요"

UN군보다 독수리 5형제를 먼저 없애라는 베르크 캇체의 지시

다시 나타난 쥬피터 닌자단

앨런은 동욱에게 패배하지만…

블랙버드 대대에게 포위되는 독수리 5형제

도널드슨 박사는 동욱에게 항복하라고 말한다

큰 소리로 도널드슨을 비웃는 정체불명의 사나이

공을 세우는 데에 급급해진 UN군 사령관은 72시간이 지나자 해군의 전진을 명령한다. 그는 독수리 5형제가 전멸했다고 생각한 것이다.

그러나 도널드슨은 UN군에 대해 '디스트럭션 웨이브 시스템'으로 대항한다. 이것이 바로 빛과 함께 모든 것을 없애는 에너지파의 정체였다. 섬 주위를 포위했던 UN군의 절반 이상이 빛과 함께 사라지고 말았다.

그 무렵 기지 안에서 독수리 5형제를 발견한 쥬피터 닌자단은 싸움을 걸어오지만 상대가 되지 못하고 패배한다. 그러나 UN군을 제거한 도널드슨이 직접 블랙버드 대대를 이끌고 나타나 그들을 포위한다. 100명은 됨직한 블랙버드는 쥬피터 닌자단에 비해 실력은 떨어지지만 숫자가 워낙 많아 독수리 5형제로서는 이길 수 없는 상황이다.

그때 블랙버드 대원 하나가 도널드슨을 비웃으면서 앞으로 나섰다.

"우리는 UN 비밀 닌자부대, 레드 임펄스!"

"독수리 5형제! 여기는 우리에게 맡기고 기지 중앙을 파괴하라!"

공격을 피해 공중으로 요새를 띄우는 도널드슨

버드 미사일 발사를 지시하는 동욱

침착하게 조준을 맞추는 창수

"알렉터의 2인자라고 들었는데, 실제로는 멍청이였군!"

"너, 넌 누구냐!"

"우리는 UN 비밀 닌자부대, 레드 임펄스!"

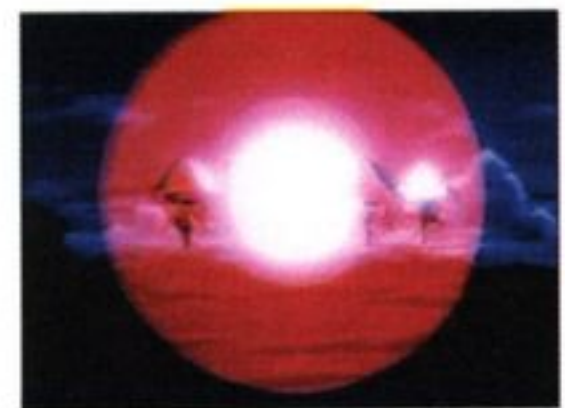
블랙버드 대대의 절반이 레드 임펄스였던 것이다. 레드 임펄스와 블랙버드의 싸움이 시작되고, 레드 임펄스의 대장은 동욱에게 중앙 사령실을 파괴하라고 재촉한다.

디스트럭션 웨이브 시스템이 다시 가동된다

독수리 5형제를 피해 도널드슨은 요새를 공중으로 띄우고 섬을 파괴시킨다. 그러나 이미 독수리 5형제도 레드 임펄스도 탈출한 다음이었다. 동욱은 요새 내부를 향해 버드 미사일을 쏘라고 지시한다.

레드 임펄스가 공중기지의 대공포를 쳐부순다

버드 미사일 발사!

도널드슨이 있는 중앙지령실로 날아오는 버드 미사일

공중요새는 대폭발을 일으키며 사라진다

갓 피닉스와 함께 날아가는 레드 임펄스의 전투기

"다시 만나자꾸나" 한마디를 남기고 사라진다

레드 임펄스 대장의 목소리에서 아버지를 느끼는 동욱

총재 X는 곧 지구 재생 계획이 시작된다며 기지가 없어진 것에 신경쓰지 않는다

디스트럭션 웨이브 시스템이 가동되기 직전, 발사된 버드 미사일은 기지 중앙부를 정확히 뚫고 들어갔다. 얼마 후 도널드슨과 함께 공중요새가 폭발을 일으켰다. 레드 임펄스는 "다시 만나자꾸나"라는 인삿말을 남기고 사라진다. 동욱은 문득 그의 목소리가 아버지와 닮았음을 느끼지만…

"설마… 다른 사람이겠지."

한편 알렉터의 본부에서는 총재 X가 베르크 캇체에게 지구재생계획이 곧 시작된다며 기지 하나쯤 없어진 것에는 신경쓰지 말라고 한다.

3편 - 파이널 카운트 0002

하늘을 날아다니는 공중요새 '터틀킹'

터틀킹들의 호위 속에서 리제네레이션 시스템이 날아와 땅에 내려앉는다

10대도 넘는 터틀킹이 하늘을 날아다니고 있었다. 가운데에는 터틀킹의 수백배나 됨직한 거대한 기계가 있었다. '리제네레이션 시스템'이라는 이 기계는 지구의 4군데에 자리를 잡고 착륙했다. 그 위치에 있던 도시들을 전멸시키면서…

창수를 발견하고 총을 쏘는 알렉터 대원들

몸을 날려 반격하는 창수

변신하여 알렉터를 일단 물리친 창수

알렉터 대원의 옷으로 변장한 창수는 헬리콥터를 얻어타는데…

베르크 캇체는 전면 항복만 하면 인류를 살려주겠노라고 말한다

알렉터 내부에 침입한 레드 임펄스가 전멸했다는 말에 놀라는 남궁 박사

"24시간 이내에 항복하기 전에 리제네레이션 시스템의 위력을 보여주지"

지진과 해일로 도시 하나가 몇 분만에 폐허가 된다

"독수리 5형제의 출동을 명하겠습니다"

변신을 시작하는 동욱. 독수리 5형제의 등장이다

창수가 사는 사막 가운데의 이동식주택이 알렉터에게 발견되었다. 거꾸로 알렉터를 전멸시킨 창수는 그들 중 하나의 옷을 벗겨 부상당한 알렉터 대원인 척하며 구조용 헬리콥터에 올라탔다.

같은 때, 베르크 캇체는 지구인들의 전면항복을 권유하고 있었다. 알렉터가 지구상의 네 장소에 설치한 시설은 '리제네레이션 시스템'이며, 이것으로 지구의 모든 자연환경을 자유자재로 조절할 수 있다는 것이다.

그들은 말을 듣지 않는 지구인을 없애고 새로운 알렉터의 세계를 건설할 예정이라는 것이다.

남궁 박사는 베르크 캇체의 위협에도 굴하지 않고 레드 임펄스 대신 독수리 5형제를 출동시킨다.

- 지구 멸망까지는 앞으로 24시간. 독수리 5형제는 과연 리제네레이션 시스템을 멈출 수 있을 것인가? 단독으로 알렉터 기지를 향해 침입한 창수의 운명은?

마지막 회를 기대해주십시오!

애니 정보국

제 18회 '아니메 그랑프리' 수상작 발표

일본의 유력 애니메이션 전문지인 '아니메쥬'는 지난 1년간 및 역대 애니메이션 작품들의 인기도 등을 집계 정리한 '제 18회 아니메 그랑프리'의 결과를 발표했다.

가장 눈에 띈 것은『신창세기 에반게리온』이 3관왕을 휩쓸었다는 사실.

그랑프리 작품, 여자 주인공, 주제가 등 3개 부문에서 1위를 차지한 것 외에도 남자 주인공, 서브 타이틀 부문에서 각각 2위를 차지하여 그야말로 '올해의 작품'이 된 것이다.『나디아』로 유명한 가이낙스(Gainax)의 작품으로 어두운 색채로 뒤덮인 이 작품이 국내에 수입될 수 있을는지는 미지수.

한편 남자 주인공의 1위는 듀오(신기동전기 건담 W), 서브 타이틀 부문의 1위는 '승리로의 길! 믿는 마음이 여는 내일!'(마법기사 레이어스)이 각각 차지했다.

그리고 역대 베스트 원 캐릭터 부문에서는 나우시카가 최근의 부진을 깨고 다시 1위로 등극, 얼마간 1위였던 나디아가 2위로 밀려났다. 그러나 역대 베스트 원 작품에서는 여전히 나디아 1위, 나우시카 2위의 구도를 나타내 두 작품의 인기가 막상막하임을 보여주었다.

'아니메 그랑프리'에서 3관왕을 차지한 『에반게리온』

국내에는 해적판 만화로 이미 소개되고 있는 『레이어스』

『건담 W』의 듀오가 남자 주인공 부문에서 1위를 차지

역대 베스트 원 캐릭터에서 다시 1등이 된 '나우시카'

역대 베스트 원 작품에서 1위를 지켜낸 『나디아』

미야자키-타카하타 팬을 위한 지브리가 가득 LD 전집

『나우시카』, 『토토로』, 『라퓨타』, 『추억이 방울방울』, 『너구리 전쟁』... 일본 애니메이션 역사에 한 획을 그은 두 작가 - 미야자키 하야오와 타카하타 이사오 -의 팬들이라면 군침을 삼킬 만한 레이저 디스크 작품집이 나왔다. 이름은『지브리가 가득』. 이 이름은 두 사람이 소속된 스튜디오 지브리의 이름에서 따온 것이다.

미야자키와 타카하타, 그리고 이들이 키워낸 제자들의 작품을 감상하고 싶다면 꼭 구해서 볼만하다. 단, 가격은 12만엔으로 꽤 비싸다는 감이 든다.

『지브리가 가득』에 들어갈 작품들

비극적인 끝맺음이 작품을 더욱 아름답게 만들었던 『Z 건담』

기동전사 Z건담, 낱장 LD로 발매

1994년에 LD BOX로 판매되어 국내의 팬들은 접해 볼 엄두도 내지 못하였던 『기동전사 Z(제타)건담』이 이번에는 낱장으로 판매된다.

1번과 2번 LD가 5월 25일 동시에 발매되었는데, 1번은 6회분이, 2번은 4회분이 수록되어 있고 가격은 각각 7,800엔과 6,000엔. 앞으로는 매달 LD가 2개씩 총 12개가 나올 예정이다.

투신전, 애니메이션화!

『버철 화이터』가 TV 애니메이션으로 나왔을 때 이미 예상했던 일이지만, 『투신전』도 애니메이션으로 만들어진다고 한다.

오리지널 비디오 애니메이션(OVA)으로 출시되며, 일본에서 6월 21일 제1편이, 8월 21일 제 2편이 각각 발매된다고 한다.

철권은 애니메이션으로 나오지 않을는지...

반쯤은 기대되면서도 반쯤은 기대하고 싶지 않다는 생각이 든다.

투신전의 여성들이 워낙 뇌쇄적이었는데... 애니메이션은 어떨까?

국내뉴스

책으로 묶여져 나온 고바우 영감

신문을 보는 사람이라면 누구나 알고 있음직한 한국의 대표적인 4컷 만화 『고바우 영감』. 그 고바우 영감이 『못말리는 정치 못말리는 대통령』(신원문화사, 전 2권)이라는 제목의 책으로 나왔다.

이 책은 1988년부터 1996년까지의 한국역사(주로 정치 위주의)를 다루고 있어 얼마 전에 나왔던 『제 억 공화국』(박재동)과 함께 큰 의미를 가지고 있다.

88년부터 96년까지의 한국정치사가 담긴 『고바우 영감』 만화책

박재동처럼 날카롭고 노골적이지는 않지만, 점잖은 어조로 슬며시 현실을 꼬집는 김성환의 솜씨를 다시 차근차근 감상할 기회라 하겠다.

본격적인 애니메이션 관련 서적 등장

한국에는 애니메이션 학원생들을 위한 책은 있어도 애니메이션 감상을 위한 책은 없다. 1992년 나왔던 『애니세대』 이외에는 그러한 책이 없어서 애니메이션 팬들의 속을 태웠었는데, 얼마 전에 그 갈증을 풀어줄만한 또 다른 책이 등장하였다.

29편의 작품을 소개한 『... 애니메이션 이야기』

『세계를 감동시킨 애니메이션 이야기』(도서출판 초록배)는 현재 케이블 TV의 PD로 근무중인 박정배 씨가 바쁜 시간을 틈틈이 쪼개어 가며 2년간 준비한 책. 세계의 애니메이션 중 유명한 작품 29편을 골라 작가와 작품에 대한 이야기를 길지는 않지만 간결하게 다루어주고 있다.

처음부터 끝까지 컬러 인쇄로 되어 있어 가격도 1만2천원이나 되어 부담스럽지만 애니메이션 광임을 자처하는 사람이라면 한번쯤은 읽어볼만한 책이다.

VIDEO GAME PERFECT GUIDE

집중공략

화이어 엠블렘의 공략 기사가 마감관계로 인해 부득이 11장에서 매듭을 짓게 됐습니다. 최종장까지 안내하지 못한 점 죄송하게 생각하며 다음호에 최종장을 포함, 화이어 엠블렘의 미흡한 부분을 [스페셜 금단의 비법]으로 상세히 소개해 드리겠습니다.

집중 공략의 챔프

- SFC 트레저 헌터G
- SFC 화이어 엠블렘
- ARC 킬러 인스팅트 2
- SS 토어

공략속보

TREASURE HUNTER G™

6개의 오파츠를 꼭 찾고 말거야!

트레저 헌터 G

기 종	슈퍼컴보이	용 량	24메가
장 르	롤플레잉	발매일	96년 5월 24일
제작사	스퀘어	발매가	7,900엔

슈퍼컴보이로의 마지막 스퀘어의 작품인 「트레저 헌터G」를 공략하기 위해 반드시 알아두어야 할 중요 포인트를 챔프의 SFC 공략 속보를 통해서 공개한다. 「트레저 헌터G」를 즐기고자 하는 슈퍼컴보이 유저는 반드시 이 공략 속보로 예습을 해 두는 것이 좋을 것이다.

4인의 주인공

레드

트레저 헌터 일가, G가의 장남으로 파티의 리더이다.

아버지가 전수해 준 검술로 어떤 고난도 헤쳐나갈 수 있는 용기와 자신감 넘치는 행동이 그의 자랑이다.

블루

행동이나 사고력이 상당히 어린 소녀. 과자를 대단히 좋아해서 HP가 회복될 정도이다.

손재주가 있어야만 배울 수 있는 올가미술도 한번 보고 터득해 버리는 의외의 강자이다.

레인

숲에서 마수의 습격을 받는 것을 레드의 할아버지가 구조해 왔다. 기억상실증인지 말할 수 없는 사정이 있는 것인지, 자신에 대해서는 거의 말을 하지 않는다. 무기의 공격력은 거의 없지만 마법은 대단히 강력하다.

퐁가

레인의 애완 동물인 원숭이. 부메랑 공격이 강력하다.

게다가 마법까지 사용하기 때문에 인간 이상으로 대단한 원숭이이다. 게임 중, 레인보다도 먼저 마법을 사용할 수 있다.

서브 캐릭터들

실버

레드와 블루의 할아버지. 왕년의 트레저 헌터로서 활약했지만 지금은 은신 중이다. 아버지에게 반발하고 집을 나온 레드 일행을 따뜻하게 맞아 준다. 호탕한 성격으로 죽은 아내의 시계를 없애지 않기 위해서 꿀떡 삼켜버릴 정도이다.

브라운

현역 트레저 헌터. 레드와 블루의 아버지이기도 하다. 가족을 업신여기기 때문에 레드에게 반발심을 품게 한다. 또 그가 말하는 것은 거의 거짓말이기 때문에 마을 사람들로부터 버림받은 불쌍한 사람이다.

미오

마인의 탑의 주민. 보기에는 소녀같지만 언행이나 행동은 반항적인 이상한 소녀이다. 레드 일행에게 여러가지로 도움을 준다. 세계에 흩어져 있는 수수께끼의 보물 "오파츠"의 존재를 레드 일행에게 가르쳐 준 것이 그녀이다.

DR. 헬로

젊고 핸섬한 과학자. 닥터 헬로 실제로는 세계적인 매드 사이언티스트이다.

'실패를 두려워해서는 아무 일도 할 수 없다'고 입버릇처럼 말하고 무모할 정도로 밤낮없이 연구에 몰두하고 있다. 연구소 안에는 그가 만든 독특한 로보트들이 많이 있다. 전혀 사용할 수 없는 로보트에서부터 난폭한 로보트까지 여러 종류의 로보트가 있다고 한다.

DR. 헬로의 발명품

프랑켄베어

닥터 헬로의 연구소에는 침입자를 격퇴하기 위해 많은 로보트가 배치되어 있다. 프랑켄베어도 그 중 하나인데 이 녀석은 아주 난폭해서 닥터 헬로의 말 이외에는 듣지 않는다. 레드 일행은 이 난폭한 곰을 어떻게 저지할 수 있을까?

자모구라 머신

땅 속에서 자유롭게 이동할 수 있는 승차물. 처음에는 그다지 부드럽게 작동되지 않지만 그렇다고 다른 것으로 금새 바꿔 탈 필요는 없다. 언젠가는 레드 일행의 발로서 충실하게 활약할 것이기 때문이다.

적 캐릭터 대공개

암왕

어둠의 세계의 주인들을 봉인해 버린 다크 크라운. 그것을 움직이기 위해서 어둠의 나라의 지배자 암왕이 부활한 것이다. 암왕은 1,000년 전 지상의 정복을 꿈꿨지만 인간의 힘에 의해 영원히 어둠에 봉인되었다. 다시 지상으로 내려온 그는 또 지상의 정복을 꿈꾸고 있는데…

헬.아스타로트

모험 중에 레드 일행을 공격하기 위해 기다리고 있는 마녀. 대부분 졸개들을 데리고 습격해 오고 그녀 자신도 상당히 강하기 때문에 그녀와 맞닥뜨리면 상당히 고전하게 된다.

헬의 졸개들

헬 아스타로트와 만나게 되면 항상 그녀를 따르는 2마리의 부하가 있다. 시니피에는 몸에서 가스를 분출시키고, 시니피안은 불을 내뿜어 공격한다. 그들의 모습은 상당히 그로테스크하지만 어딘지 모르게 멍청해 보인다.

시니피에

시니피안

드라쿨.라라큐

피라미드 안에서 레드 일행을 기다리고 있는 어둠의 나라의 사자 드라쿨 라라큐. 보기에도 상당한 매력을 가지고 있는 듯하고 실제로도 소환마법이 특기이다. 거대한 몬스터 코카토리스를 불러내 레드 일행을 공격한다. 피라미드 안에서 출몰하는 몬스터는 모두 그녀가 소환하는 녀석들이다.

피라미드에서의 전투는 지금까지의 전투 이상으로 힘들기 때문에 만반의 준비를 하고 들어가야 한다.

보스급 몬스터들

게임에 등장하는 몬스터들 중 보스급 몬스터들은 주인공 일행과 마찬가지로 렌더링 CG로 묘사되어 있고 다양한 액션을 보여주고 있다. 공격방법도 데미지를 주는 것뿐 아니라 접근한 캐릭터를 던져 버리거나 여러 캐릭터를 한번에 공격하는 등 다양한 공격 방법을 가지고 있다.

미놀타울스

데드 & 에터

거상

중요 스토리를 무대 설정으로 철저 분석

여기서는 게임의 기본이 되는 세계관을 중심으로 게임 시스템 등에 대해서도 설명한다.

하나의 세계수로 부터 세계는 생성됐다

이 세계를 창조해 낸 것은 한그루의 세계수라고 불리는 큰 나무라고 전해지고 있다. 어느날 세계수가 3개의 열매를 맺었다. 이른 아침 맺어진 과실로부터는 마족이 태어났다. 요정은 세계수의 나라에서, 인간은 지상에서 마족은 어둠의 나라에서 각각 서로의 존재를 의식하지 않은 채 평화롭게 살고 있었다.

그로부터 1,000년 후인 현재, 인간들의 사이에는 과거의 마족과의 대전은 이미 하나의 전설로만 전해져 내려오고 있었다. 인간들은 평화에 익숙해져 보통의 삶을 영위하고 있었다. G가의 소년 레드는 그런 인간들 중 한사람이었다. 조금 별난 아버지를 가진 것을 제외하고는…

그러나 어느날, 그 아버지가 실종됐다. 수첩 하나와 오파츠라는 수수께끼의 말을 남기고 ... 아버지를 찾는 동안 이 세계에 다시 이변이 일어나기 시작한 것을 감지한 레드. 과연 오파츠는 무엇일까? 아버지의 행방은? 부활한 암왕의 저의는? 모든 것이 수수께끼에 휩싸여 있는 상태로 레드는 모험의 길을 떠난다.

1,000년 전의 장렬했던 싸움

그런 평화로운 세계에 이변이 일어난 것은 지금으로부터 정확히 1,000년 전이었다. 어둠의 나라에 강력한 지배욕을 가진 왕이 나타난 것이다. 왕은 어둠의 나라를 지배하는 것에 싫증을 느끼고 인간들이 사는 지상까지 손에 넣으려고 하고 있었다.

강력한 힘을 가진 어둠의 왕에게 인간들은 대적할 수 조차 없었다. 그러나 인간은 도구를 사용해 요정의 힘을 빌리는데 성공한 것이다. 요정과 인간의 힘에 끝내 어둠의 왕도 굴복하고 말았다. 음흉한 야망을 깨부수고 어둠의 세계의 주민들은 요정들의 성스러운 힘에 의해 다시 영원한 어둠의 세계에 봉인되었다.

인간계의 지도

캐릭터는 맵 위를 걸어서 이동

캐릭터가 마을에서 마을로 또는 던전으로 이동할 때에는 이 화면으로 바뀐다. 드넓은 맵 위를 작은 캐릭터가 아장아장 이동하는 것이다. 마을이나 던전에 다다르면 지명이 표시되기 때문에 헤맬 필요가 없다. 『크로노 트리거』의 이동 시스템과 동일한 느낌이다.

던전에 들어가면 적이 출현

일반적으로 맵 화면에서는 적이 나타나지 않는다. 던전 등에 들어가면 적이 출현한다. 적들은 화면 위를 이동하거나 어두운 곳에서 갑자기 출현하거나 한다. 아무래도 반드시 싸워야만 하는 적 이외에는 그냥 싸우지 말고 지나쳐도 괜찮다.

최초의 지점이 되는 2개의 마을이 여기다!

여기가 최초의 거점이 되는 장소이다. 루리 마을은 레드 일행의 집이 있는 장소이다. 이야기는 여기서 시작된다. 세비아 마을에는 편리한 상점 등이 있다.

게임 초반부 플로어 차트

1. 루리 마을
   오프닝 이벤트. 허버트 씨로부터 「철의 새」에 관한 정보를 듣는다
2. 이라트 동굴
   철의 새] 폭파 이벤트. 동굴에서 탈출 도중 퐁가 등장
3. 루리 마을
   아버지를 찾으러 떠난다. 레인 등장. 마을을 나오자마자 퐁가가 파티에 참여한다
4. 세비아 마을
   무기와 방어구를 구입. 쥐 퇴치 이벤트 등. 마을을 벗어나면 루리 마을에 화재가 발생한다
5. 루리 마을
   화재 이벤트. 마을 사람들을 구조하지만, 할아버지는 죽는다. 레인이 동료가 된다
6. 세비아 마을
   루리 마을에서 피난 온 사람들이 음식 상점으로 간다. 3사람과 한마리의 파티를 구성해 티니아로 향한다
7. 이라트 숲
   티니아로 향하는 길목. 단번에 크리스탈을 발견. 숲을 막 벗어나려 할 때 방화범과 전투
8. 티니아 마을
   아버지 브라운의 모험 봉을 발견. [모험 수첩]과 2통의 편지를 입수. 이브노바 산으로

대해원에서는 고래를 타고 이동

바다를 건널 때는 거대한 고래의 등에 타고 이동!! 그러나 어떻게 하면 고래 등에 탈 수 있을 지는 아직 알 수 없다

이벤트 1

루리 마을

평화로운 마을에 「철의 새」가!?

할아버지의 집에서 눈을 뜬 레드와 블루. 거기에 같은 마을에 사는 주민인 허버트 씨가 뛰어 들어온다. 이라트의 동굴에서 「철의 새」를 봤다는 것이다. 이라트의 동굴은 루리 마을의 북쪽에 있다. 갑작스런 사건에 트레저 헌터의 기질이 발동한 할아버지는 곧바로 동굴로 출발한다. 물론 레드와 블루도 할아버지를 쫓아가게 된다. 아직, 이 시점에서는 플레이어가 갈 곳을 선택하거나 루리 마을을 탐색할 수 없다. 할아버지에게 이끌린 채로 이라트 동굴로 향하는 레드와 블루. 돌발적인 이벤트에 휘말린 느낌이다.

이런 선택 물음이 나타난다. 「아니오」를 선택하면 할아버지는 혼자서 나가버리지만…

이벤트 2

이라트 동굴

폭파된 「철의 새」. 그곳에는 브라운이

동굴에 도착하면 행동은 플레이어에게 맡겨진다. 이제부터 본격적으로 시작이다. 요소요소에서 적이 출현하게 된다. 하지만 전투는 어렵지 않다. 아직 무기나 방어 구조차 장비하지 못한 두사람이 위험할 때는 뒤쪽으로 후퇴하고 할아버지에게 맡겨보자.

동굴 안쪽 깊숙히 다다르자 거기에는 「철의 새」가 있었다. 그것을 폭파해 버리려고 하지만 그것은 이들의 전투에서 앞으로 몇번이나 이용해야 할 헬 아스타로트이다. 「철의 새」에는 사람의 그림자가 전혀 보이지 않지만 그곳에 왠일인지 아버지 브라운이 있었다. 그러나 「철의 새」는 곧 폭파된다.

동굴로부터 탈출할 때는 대쉬를 사용해 빠져 나오자

이벤트 3

루리 마을

레인은 있지만…

일행은 루리 마을로 돌아가고 타니아의 마을로 가서 브라운의 모험 가옥을 조사하려고 결심한다. 여기에서 레이노가 만나게 되지만 아직 그녀는 파티에 참여하지 않는다. 동굴로부터 탈출할 때 갑자기 나타난 퐁가가 마을을 나올 때 쯤, 동료로 추가된다. 타니아 마을로 향할 때 무기와 방어구를 사 모아 두라는 할아버지의 지시에 따라 상점이 있는 세비아 마을로 가게 된다.

할아버지에게 레인과 퐁가를 소개받는다. 이라트 숲에서 마수의 습격으로부터 구해 데리고 왔다고 한다

이벤트 4

세비아 마을

루리와 세비아 마을 탐색

스토리 진행을 위한 조건을 충족시키려면 세비아 마을에서 무기와 방어구를 싸게 하나씩 구입해서 루리 마을로 가면 된다. 이 시점에서 가진 돈은 할아버지의 주머니에서 나오는 것이지만 그 정도의 돈으로는 아무것도 살 수 없다. 이 게임에서 돈을 모으려면 아이템을 팔 수 밖에 없다. 아이템을 줍고 그것을 파는 것이 기본이지만 여기에서 잠깐 이벤트로 돈을 벌 수 있다. 세비아 마을에 있는 공장에 들어가 보자. 할아버지가 지하에서 난폭한 쥐에게 습격당해 지하에서 전투가 시작된다. 상대는 그럴 쥐이기 때문에 크지는 않다. 쓰러뜨리면 경험치도 벌 수 있는 동시에 쥐 퇴치 비용까지 받게 된다. 우선 이 이벤트에서 돈을 모아 보자.

쥐 퇴치 사례금을 받는다. 어떤 금액을 선택해도 돈을 벌 수 있지만 가장 적은 금액을 선택하는 것이 유리할지도…

이벤트 5

루리 마을

화염 속에서 사람들을 구출한다

무기와 방어구를 살 때까지는 여러번 할아버지가 있는 곳에 가도 되지만 장비를 모으면 곧 이벤트가 발생한다. 세비아 마을에서 막 나오려 할 때, 루리 마을에 화재가 발생했다는 이야기를 듣는다. 루리 마을로 돌아가 보지만 마을은 거의 반 이상이 불바다로 변해 있었다.

포인트를 겨우 3군데 찾아냈다. 허버트 씨의 집, 모리 씨의 집, 메일 씨의 집이다. 허버트 씨의 집부터 차례대로 돌아보는데, 그 과정에서 적과 2번 만난다. 화염 속에서의 전투에서는 수계공격 몬스터들은 약점이 있지만, 현시점에서는 적의 약점을 간파할 수 없다. 메일 씨를 구출한 후 적에게 둘러싸여 있는 할아버지를 발견한다. 과감하게 화이어 노커로 대항하던 할아버지는 기력이 모두 빠져버린다. 할아버지는 돌아가시고 마을을 빠려 나가려고 할 때 레인이 동료로 추가된다. 이제부터 3인+1마리의 파티로 여행을 하게 된다.

화염 속의 전투. 퐁가의 부메랑은 상당히 강력하다

이벤트 6

세비아 마을

3인 + 1마리, 타니아 마을로

루리 마을에서 달아난 사람들은 세비아 마을에 모여 있다. 여기에서 그들과 대화를 한 후, 타니아 마을로 향한다. 화재 이벤트 후 세비아 마을의 방어구 상점에서 물건을 사면 1회 무료 구입권을 받게 된다. 화재 이벤트 전에는 방어구를 하나만 사 두고 그 후에 방어구 상점으로 가면 장비를 갖출 돈이 없다. 방어구 상점의 아주머니는 잘 넘길 수 있지만 무기 상점에서는 역시 돈이 없으면 살 수 없다.

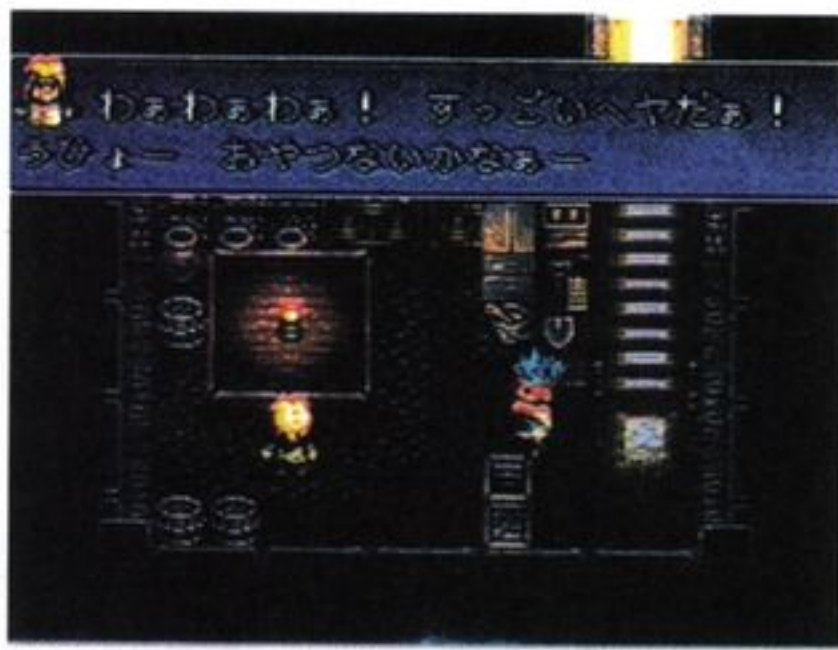
허버트 씨와 메일 씨도 여기에 있다. 퐁가의 바이올린 연주를 여기서 처음으로 들을 수 있다

이벤트 7

이라트 숲

루리를 습격한 마수가 여기에

타니아 마을로 가려면 여기 이라트 숲을 빠져나가지 않으면 안된

다. 물론, 할아버지가 말한대로 여기는 마수의 은신처. 전투를 하지 않으면 지나갈 수 없다. 세비아 마을을 나올 때 적어도 4인 캐릭터 모두의 무기와 방어구를 모으자. 물론 레인은 이 시점에서 장비할 수 있는 무기가 없기 때문에 방어구 뿐 이겠지만…

이라트 숲에는 이라트 동굴과 마찬가지로 회복의 동상과 기록의 동상이 놓여 있다. 마을을 떠나자마자 전투로 돌입하게 되기 때문에 체력 회복에 조금 걱정이 된다. 위를 잘 파악해 두면 전투 종료 후 바로 HP와 SP를 최대로 회복시킬 수 있다. 숲 속의 적들의 수는 한정되어 있다. 한번 쓰러뜨리면 숲을 나오지 않는 한 적의 수가 늘어나지 않는다. 콩으로 회복을 반복하면서 진행하면 숲을 빠져나가는데 수월하다.

이 방 어딘가에 오야츠가 있을 것이다

숲의 출구에 나타난 화이어 노커. 루리 마을에 불을 지른 것이 이 녀석이다

이벤트 8

타니아 마을

아버지 브라운의 모험 수첩은 어디에

숲을 빠져나와 고향인 타니아 마을로 향한다. 여기에서는 브라운이 사용했던 모험 방을 찾는 것이 중요하다. 물론 이 집은 레드 일행의 집 어딘가에 있지만…

집안을 조사해 보자. 숨겨진 트비라 저쪽의 모험 방을 발견할 수 있을 것이다. 모험 방에서 입수할 수 있는 것이 모험 수첩과 몇개의 아이템. 「오야츠」라는 블루만의 특별한 회복 아이템이 있다.

모험 수첩에는 브라운의 모험에 관한 메모와 2통의 편지가 들어 있다. 1통은 레드 일행 앞으로 씌여져 있는 것.

그리고 다른 1통에는 마인의 탑 앞으로 되어 있다. 다음 목적지는 아브노바 산의 정상에 솟아있는 마인의 탑이다.

파티는 강력하다. 그들이 사용하는 무기들

각 캐릭터의 주무기	
레드	검, 도끼
블루	창, 도끼
레인	지팡이, 차크람
퐁가	부메랑

각 캐릭터의 주무기

차크람

던지는 타입의 무기이기 때문에 멀리 떨어져 있는 적도 공격할 수 있다. 3칸 앞의 적도 공격 가능. 견제용으로 사용해도 좋고 마지막 공격으로 사용해도 편리하다

검

직접 공격의 꽃이라고 말할 수 있는 무기. 높은 공격력을 자랑한다. 레드의 주무기이지만 역시 육탄계 캐릭터에는 적합하다

지팡이

직접 공격력은 조금 기대할 수 없지만 공격 후 적을 얼려버리거나 태워버리는 등의 추가 효과가 있다. 적의 약점을 간파하면 큰 데미지를 줄 수 있다

도끼

도끼가 블루의 주무기라는 것은 조금 의외이다. 이 무기에는 공격 히트 후, 적을 한 칸 정도 날려버릴 수 있는 특징이 있다. 적의 근접을 막는데도 효과적이다

창

한칸 떨어져 있는 곳에서 공격하거나 앞뒤 2칸을 동시에 공격하거나 할 수 있는 편리한 무기. 특성을 잘 활용하여 지원 공격 등에 사용하자

부메랑

기본적으로는 차크람과 같은 계통의 무기. 무기 자체 중량이 가볍기 때문에 원숭이 퐁가에게 적합하다. 적에게 근접해서 공격하면 적을 뚫어버리고 한칸 앞까지 공격이 미친다

세계 각지에 흩어진 6개의 오파츠

레드 : 각종 검술을 특기로 한다

기술	설명	소비SP
비력 검	상대를 한칸 날려버리는 검 기술	3
연속 검	2번 연속 공격하는 검 기술	10
관통 검	4칸 앞까지 관통하는 검 기술	32
회전 검	회전해 주위의 적을 공격하는 검 기술	18
대관통 검	8칸 앞까지 관통하는 검 기술	32

블루: 각종 트랩을 무기로 한다

기술	설명	소비SP
휙 올가미	적을 날려버리는 올가미	2
바보 올가미	적의 기억을 없애는 올가미	4
화염 올가미	불꽃 공격을 하는 올가미	12
방구 올가미	적을 혼란 상태에 빠지게 하는 올가미	14
최면 올가미	적을 잠재워 버리는 채찍	18

레인: 회복 마법을 특기로 한다

기술	설명	소비SP
푸치 화이어	앞쪽 한칸에 불꽃 공격	2
베리 화이어	앞쪽으로 일직선 3칸에 불꽃 공격	10
그랜 화이어	앞쪽 일직선상 5칸×3을 얼려버리는 공격	36
푸치 힐링	옆사람 또는 자신의 HP를 40회복	3
헬리 힐링	선택된 한사람의 HP를 50회복	8
그랜 힐링	동료 전원의 HP를 60 회복	22
푸치 큐어	동료와 자신 중 한사람의 상태 회복	2
헬리 큐어	선택된 한사람의 상태를 회복	8
그랜 큐어	동료 전원의 상태를 회복	10
푸치 액트	선택된 한사람의 액트 최대치를 조금 증가	10
헬리 액트	선택된 한사람의 액트 최대치를 추가 증가	20
그랜 액트	동료 전원의 액트 최대치 조금 증가	60
푸치애브샘	정면의 적 HP를 흡수한다	12
헬리애브샘	정면의 적 HP를 대량으로 흡수한다	24
그랜애브샘	주위의 적의 HP를 흡수한다	48

퐁가: 공격 마법을 특기로 한다

기술	설명	소비SP
푸치 화이어	앞쪽 한칸에 불꽃 공격	2
베리 화이어	앞쪽 일직선상 3칸에 불꽃 공격	16
그랜 화이어	앞쪽 일직선상 5칸에 불꽃 공격	36
푸치 쿨	앞쪽 한칸에 얼음 공격	2
베리 쿨	앞쪽 십자로 5칸에 얼음 공격	19
그랜 선더	주위 4칸에 벼락 공격	8
베리 선더	주위 12칸에 벼락 공격	16
그랜 선더	주위 24칸에 벼락 공격	30
푸치 메테오	주위 2열 24칸에 운석 공격	10
베리 메테오	주위 3열 48칸에 운석 공격	18
그랜 메테오	주위 4열 80칸에 운석 공격	38
푸치 큐어	동료 및 자신의 상태 회복	2
베리 큐어	선택된 한사람의 상태 회복	8
그랜 큐어	동료 전원의 상태 회복	10

드디어 등장한 제 2탄 「화이어 엠블렘」 1탄을 초월하는 시뮬 RPG의 면모를 여기 소개한다!!

화이어 엠블렘

- 성전의 계보 -

기 종	슈퍼컴보이	용 량	32메가
장 르	시뮬 RPG	발매일	96년 5월 14일
제작사	닌텐도	발매가	7,500엔

닌텐도의 16비트 게임의 야심찬 초 기대작 「화이어 엠블렘」시리즈. 이 게임의 매력이라고 한다면 역시 매력 넘치는 캐릭터에 있다고 해도 과언이 아니다. 그 화려한 캐릭터들이 펼치는 방대한 이야기를 여기에 완벽하게 공개한다.

타이틀

오프닝의 데모에 등장하는 용

이동할 장소를 지정한다

이동할 장소를 지정한다

기본 시스템

1. 이동 유니트는 하나의 캐릭터 하나의 유니트 구성으로 되어 있다. 이동하고 싶은 캐릭터 위에 커서를 옮겨 A버튼을 누르면 이동가능한 지역이 녹색으로, 공격가능한 지역이 적색으로 표시된다. 그후 다시 커서를 옮겨 A버튼을 누르면 그 지점으로 이동한다.

2. 전투 이동후 공격 범위 내에 적이 있으면 せんとう(전투)를 선택하면 전투가 이루어진다. 이때 메뉴 밑에 アニメ(아니메)라는 것이 있는데 이를 リアル(전투 화면으로 바뀜), マップ(맵 상에서 전투가 이루어짐)를 선택할 수 있으며 そうび(장비)를 통해 무기를 바꿀 수가 있다. 좋은 무기일수록 나중에 고치는데 돈이 많이 들기 때문에 밸런스를 맞추어 선택한다.

3. 마을을 구한다.
맵 내의 마을은 배분 도적들에 의해서 습격을 받는데 한 턴에 하나가 부서져 나갈 때마다 마을을 구해주었을 때 받을 수 있는 돈이 5,000골드에서 500씩이 감해진다. 게다가 중요 아이템이나 스테이터스를 올릴 수 있는 곳도 있으므로 꼭 구하라. 참고로 도둑 캐릭터나 에스린의 도적의 검으로 이들을 치면 한번에 5,000골드를 얻을 수 있으며 도둑은 아무에게나 돈을 줄

수가 있으니 꼭 한 번씩은 치게 하는 게 좋을 듯하다.

4. 성의 제압
말그대로 성을 제압한다는 의미이다. 주인공만이 할 수 있는데 せいあつ(제압)이라는 것을 선택하면 된다. 나중에 제압한 성을 적의 공격이나 도둑의 습격에 폐허가 될 수 있고, 폐허가 되면 그 장이 끝난 후 받는 보수가 적어지므로 꼭 지키도록하자.

아아 즐거운 マンタン(만땅)이여

5. 교회에서의 HP회복
교회 위에 이동시키면 HP 전부 회복을 한다. 1HP당 5골드이며, 돈이 없으면 꽝이지만 HP는 50을 넘기가 힘드므로 그리 걱정할 일은 못된다.

6. 성 안의 거리
맵 상에는 나오지 않으나 성 안에는 6개의 건물(?)이 있다. 수리점, 중고물품 거래소, 물품 보관소, 투기장, 점보는 곳, 도구점이 그것이다.

필드 상에 구현되었다면 더 좋았을 것을…

◆ 수리점은 전투로 손상이 간 무기나 마도서, 지팡이를 재생할 수 있는 곳이다. 성능이 좋을수록 특히 성전사의 무기들은 그 수리비가 어마어마하므로 자주 이를 사용하는 캐릭터들은 항상 자금난에 허덕일 것이다.

◆ 중고물품 거래소는 물품을 사고 팔고 수 있다. 캐릭터끼리의 직접 교환은 되지 않으므로 이곳을 통해 필요한 캐릭터에 적절한 물품을 보급해 줘야 하는데, 역시 돈이 문제다.

◆ 물품 보관소는 자기 물건이 너무 많으면 이곳에 맡겨야 하는데 여기를 이용할 정도로 그렇게 많은 아이템도 나오지 않는다. 그러니 이용할 일도 없다.

◆ 투기장은 돈도 벌고 레벨도 올릴 수 있는 곳처럼 보이나 실제는 그리 큰 쓸모가 없다. 한턴 지날 때마다 점점 적이 강력해지므로 정말 돈이 궁할 때가 아니면 미래를 위해 남겨 놓는 것이 현명하다. 그것도 그 장 내에서 얘기지만… 계속 싸우다 보면 뭔가 좋은 일이 생길지도 모를 일이다.

◆ 점보는 곳은 연인관계나 전적(戰績)을 알 수 있으나 이곳 역시 그다지 쓸모는 없다. 그저 도구점과 수리점 중고상이 가장 실속있다고 해야 할까?

◆ 도구점은 무기 등 여러가지를 살 수 있는 곳이다. 하지만 만능은 아니다. 그 돈이란 게 문제이기 때문이다. 그런데 무기들은 말 그대로 무기이니 별 설명이 필요 없겠지만, 지팡이는 그 쓰임새가 다양하다. 지팡이의 종류는 다음과 같다. ライブ, リライブ, リタン, ワプ, サイレス의 지팡 이외에 バルキリ, リザブ의 지팡이 등 좀 특수한 능력을 가진 것도 있다. 순서대로 하면 HP회복, 좀 더 많이 회복, 본성으로 돌리기, 제압한 원하는 성으로 돌아가게 하기, 적마도사의 마법을 봉쇄(이들도 나중에 나올 적의 대장에겐 안 통한다), 죽은 캐릭터 살리기, 10칸 떨어진 아군 HP회복(10칸 내리면 전부) 등의 효과가 있다. 그런데 バルキリ는 조금 진행이 되어야 나오고, 게다가 한번만, 그것도 본성에서 쓸 수가 있다. 10ます—하는 것은 10칸 떨어진 곳의 아군에게 그 효과가 미칠 수 있는 것임을 알아야 한다. 여러모로 편리하게 사용되기 때문이다. 그리고 여기에서 자꾸 돈돈하는데 여기서의 돈을 구하는 방법은 각개 전투이다. 도둑 캐릭터들은 아무에게 돈을 줄 수가 있지만, 나머지는 연인끼리나 가능하다. 연인이 있는 캐릭터는 서로 보충이 가능하므로 약간의 여유가 있지만, 이도 저도 아닌 캐릭터들은 그저 자기가 챙겨야 하므로 비정한 현실이 발생한다.

세이브는 신중히. 순간의 선택이 리셋을 좌우한다

이걸 언제 다 외우나, 하지만 금전 출납부가 되어 버리는 수가…

7. 메뉴 화면 셀렉트 버튼을 누르면 메뉴가 뜨는데, 유니트 아이템, 데이터, 스킬, 세이브, 턴 엔드의 순으로 되어있다. 이 중에서 주로 쓰이는 것은 유니트, 세이브, 턴 엔드이고 나머지는 무시해도 될 정도의 수준이다.

◆ 유니트는 총 6장으로 되어있어, 각 장마다 레벨이나 소지 금액, 스킬 등등이 나타나는데 제일 위에 타이틀 바로 옮겨 위의 사항에 LV.나 EX. 소지금액 등에 맞추어 놓고 A버튼을 누르면 그 순서대로 나타나므로 그 나름의 편리를 도모할 수 있다.

위의 기본 시스템만 알면 더 이상 설명할 것은 없다. 이 게임의 특징은 전적으로 개인의 머리쓰기에 달린 것이다. 거의 대부분 이벤트 문제로 고생하는 일은 거의 없다. 적이 오면 막고, 가서 죽이고 하는 것이 전부이기 때문이다. 물론 안죽고 한다는 게 이 게임의 매력이라면 이랄수도 있겠지만, 여하튼 몇가지의 원칙만 알고 나면 깨는 것은 그리 어렵지는 않다. 마치 컴퓨터

와 체스를 두는 듯한 느낌을 받을 것이다. 조금 개념은 다르지만, 그 방법은 알려 줄 수 있으나 일일이 그 이동 루트까지는 알려 줄 수 없다. 그러면 이것을 집어 던질지도 모를 일이기 때문이다. 따라서 다음 장에 나오는 기본 공략법을 참고로 이 게임을 해나가면 될 것이다. 다시 돌아와서 위의 기본 시스템만 알면 더 이상 설명할 것은 없으나 좀 더 자세히 들어가면 이동에서 아군뿐 아니라 적의 이동 범위또한 알 수 있다. 방법은 아군의 때와 같다. 이게 뭐 그리 중요할까 생각할 수도 있겠지만 수싸움에 필수이므로 꼭 파악을 해놓기로 하자.

그리고 X버튼을 누르면 아군의 스테이터스뿐 아니라 적군의 것까지 자세히 알수가 있다. 이에 따른 적절한 대응을 하는 것이 승리의 열쇠이다. 기사들은 재이동, 즉 한번 이동해 전투후 다시 이동할 수 있다. 마을을 구할 때나 나중에 작전수행시 요긴하게 쓰인다. 전투에서는 사용무기의

선택을 들 수 있는데 각종 검과 창, 도끼, 그리고 마도서와 지팡이 들은 바꾸어 줄 수 있다. 물론 캐릭터마다 장비가능한 것에는 차이가 있다. 경험치 100을 주기로 레벨 업을 하는데 그 한계는 30이다.

에딘의 클래스 체인지의 모습

또한 20이 넘으면 클래스 체인지를 하는데 신부나 시그루드 같은 경우는 열심히 해 봤댔자 그 클래스 체인지의 환희를 맛볼 수 없다.

이미 체인지된 상태이기 때문이다. 하지만 레벨은 높을수록 좋으므로 마구마구 높이자. 하지만 그 제물의 수도 한정이 되어 있으므로 밸런스에 신경을 써야 한다. 몇 명을 특화시켜 키워도 게임을 진행하는데 그리 큰 불편은 없다.

이 게임을 특징중 재미있는 것이 かいわ(회화)와 연인관계이다. 점 보는 곳이나 스테이터스 화면에 그 상대가 나오는데 かいわ는 매번 변한다. 그리고 연인이 옆에 있어 나란히 있을 때는 능력치 이상을 발휘한다. 그 재미도 상당하므로 그것이 가능한 배치를 하는 것도 좋을 듯하다. 이로서 기본 시스템의 설명을 마치겠다. 그 외의 사항은 몰라도 불편이 없기 때문에 무시해도 좋을 듯하다.

2. 기본 공략법

제목은 그렇지만 이로서 거의 모든 설명이 끝난다. 뒤에는 그저 스토리의 전개만을 놓았을 뿐이다. 아까도 말했듯이 무슨 던전이나 그런 것은 전혀없다. 그러니 무작정 싸움만이 있을 뿐이다. 그저 먼저 깬 사람으로서의 경험에서 이렇게 하면 조금은 쉽게 할 수 있는 방법을 적은 것이다. 바둑의 기보와 같이 그것을 일일이 설명할 수는 없는 노릇이기 때문이다.

1. 제일 먼저 한턴이 끝날 때마다 꼭꼭 세이브를 하자. 한두번 이런 게임을 한 독자라면 거의 습관화가 되었을 것이지만 처음 시작하는 독자들을 위해 노파심에서 하는 말이다. 한가지 다행스러운 것은 턴마다 세이브가 가능하다는 것이다. 그것이 약간의 안도감을 준다. 각 장 시작후 약 15 턴까지는 특히, 1-10턴까지는 캐릭터 하나하나의 이동에서 실수가 게임오버로 몰고 가기 때문이다. 물론 주인공의 죽음이나 본성의 공략외에는 실제적인 게임오버는 일어나지 않지만. 이들 전반부의 캐릭터의 능력을 후반부의 캐릭터들이 거의 그대로 이어 받기 때문에 만약 초기에 이들을 키워놓지 않으면 나중에 싸움하기가 어려워 진다.

이벤트는 계속 이런식이다

그리고 두 번째 캐릭터의 이동이다. CPU의 맹점을 이용하자는 것인데 각 적들의 캐릭터와 아군의 이동거리를 철저하게 계산하자는 것이다. 실제 공격도 좋지만 그것도 거리를 재서 하자는 것이다. 적 캐릭터의 공격범위 바로 앞까지 몰고 간후 다음턴에서 죽이는 것이 가장 효과적이다.

그리고 미쳐 키우지 못한 약한 캐릭터들은 최대한 적의 공격권에서 벗어나게 하는 것이 좋다.

물론 악순환의 연속이라고 이렇게 나오된 캐릭터들은 끝까지 10-12정도의 레벨을 유지할 수밖에 없지만 그래도 게임을 진행시키는데 그리 큰 문제는 발생하지 않는다. 그런데 만약 적이 공격해 오는 것이 아니고 수성(守成)의 입장이라면 미끼를 하나 던지는 것도 시간은 많이 걸리지만 심적으로 편안해 질 수가 있다.

이걸로 전체를 파악하는 것도 중요하다

협곡이나 자기의 성 근처까지 유인한 후 적 행동의 폭을 좁힌 후 하나하나 없애가는 것이다. 물론 정공법에 비해 두배 정도의 턴이 소요되지만 이동거리 계산과 동시에 하면 게임이 좀더 수월해 진다.

이 게임은 정말 체스와 비슷하다. 한수한수가 중요하다. 같은 위치에서 같은 공격이라도 무기가 바뀌어 버리면 부득이 리셋을 누르는 사태가 벌어질 때도 있다. 하지만 여기에 또 하나의 기계의 맹점이 발견되는데 자신이 똑같은 행동을 하면 상대방도 역시 같은 반응을 보인다. 머리가 좀 아플 때에는 쉬는 의미에서 이 방법을 택해보는 것도 좋을 것이다.

즉, 한수한수를 두어갈 때 자기 캐릭터에게 최선의 방법을 찾게 하는 것이다. 한턴에 최대한의 적을 죽이면서 회생양이 되는-적들은 아군의 제일 약점을 골라 죽이는데 심하면 한번에 다섯번이나 공격을 한다.

수성전에서는 거의 적 전부가 공격해 올 때도 있다. 손쉬운 방법으로는 앞의 '이동'과 맞물려서 생각해 최단거리의 적을 격살시킨 후 엇비슷하게 강한 캐릭터를 적들이 공격 범위에 두는 것이다

웃 이렇게 허무하게 죽을거라면…

특히 한턴에 2번 행동을 할 수 있게 해주는 무희 캐릭터가 있으면 이 무희를 보호하는 동시에-왜냐하면 무희의 おどる를 이용해 4명의 캐릭터가 재공격을 할수 있으므로-무희는 상당히 많은 경우 적의 세력권 내에 들어간다. 물론 회피율이 좋긴하지만 레벨이 높지 않은 경우 표적이 되면 곤란한 경우가 많으므로 항상 이를 보호하기로 하자. 나이트 들은 대부분 어중간한 파워와 방어력을 가지고 있다. 하지만 이동거리는 아무래도 다른 캐릭터보다는 우위에 있다. 그리하여 이들을 무희 보호의 마지노 선으로 하면 될 것이다. 한가지 재미 있는 것은 만약 자기의 수가 제대로 된 것이라면 남은 적

들은 자기들의 턴에서 연속 공격을 잘 하지 않더라도 강한 캐릭터에게 만한다. 이러지 못할 때에는 과감히 리셋을 누르는 게 현명할 지도 모를 일이다.

도둑의 만행을 두고 볼수가 없다. 수입원이 없어지기 때문이다

2. 다음은 성을 둘러싼 싸움이다. 협곡을 배경으로 싸우는게 좋지만 그게 불가능할 때는 가능한 성이나 다리를 중심으로 싸우는게 좋다. 방어면이 4면에서 성으로 인해 3면으로 줄어들기 때문이다. 또 이는 별로 권하고 싶지는 않은 방법이지만 부득이하다고 판단되는 경우 예를 들어 3장에서 엘토샨이 미스트랄틴을 들고 공격해오는데 웬만한 캐릭터들 심지어는 강하다고 판단되는 캐릭터까지 한번에 죽어버린다. 게다가 뒤따라 오는 크로스 나이트들 또한 장난이 아니다. 이때는 가장 강한 캐릭터를 성위에 올려 놓아보자. 자기 턴이 끝나고 적의 턴으로 옮겨졌을 때, 수비를 시키는 캐릭터는 적어도 3명 이상을 죽일 수 있는 캐릭터야 하는데 죽이지 못하고 성문앞에 머무르게 하면 이제부턴 다음 캐릭터들을 공격하기 때문이다. 그러면 모처럼의 계획도 수포로 돌아가므로 주의하기 바란다.

3. 앞의 세이브와 연결되는 얘기인데, 절대로 제압을 함부로 하지 말자. 물론 그 상태에서도 어떻게 어떻게 하면 무사히 그 이벤트를 넘길 수가 있지만 그 때는 정말 피를 말린다. 그러므로 제압하기전 자기 캐릭터의 무기정비와 체력회복을 필수로 한 후 제압직전 세이브를 하고 다음 사태를 주시한다.

10장의 경우 마지막성을 제압하기 직전 적이 세부대로 나뉘어 공격을 한다. 그것도 지금까지의 습관 대로라면 텅텅 비워 놓았을 자기의 성으로 말이다. 유인책이고 뭐고 없다. 그저 묵묵히 갈길을 갈 뿐이다. 물론 각 캐릭터마다 돈이 펑펑 남아 돌아 리턴링을 다 살정도라면 얘기는 다르겠지만, 아마 그렇게 되기는 상당히 곤란할 것이다. 편법이긴 하지만 이때는 과감히 리셋을 누르고, 직전으로 재배치를 하는 것이다. 시간이 문제이지, 그래도 약간은 안심이 되는 방법이다. 이정도만 조심하면 세이브 잘못으로 인한 시간낭비는 많이 줄일 수 있을 것이다. 물론 이것도 한계가 보이긴 한다.

캐릭터들의 공략법을 살펴보면 다음과 같이 짤막하게 정리할 수 있다. 강한 적이 나왔을 때에는 그만큼 아군도 성장해 있으므로 처음과 별차이는 없고 오히려 더 수월해짐을 느낄 것이다.

아군과 마찬가지고 적들도 거의 비슷한 직업(?)을 갖고 있다. 기사, 용병, 용기사, 중장갑병, 화살기사, 마도사 등이 있는데 죽이는 것은 그리 어렵지 않으나 피하는 것에 신경을 많이 써야 할 것이다. 기사는 이동치가 많으므로 약한 캐릭터들은 뒤에 놓아야 한다. 검이나 도끼를 쓰는 적들은 바로 1칸 앞에만 공격이 가능하여, 화살이나 마법에는 속수무책으로 당한다.

직업을 막론하고 무기에 따라 달라진다.화살을 든 적은 2칸 앞에 있는 적 공격이 가능하므로 바로 앞에 붙어서 죽이면 아군의 손상은 하나도 없다.

자무카의 합류. 남자는 합류해도 별로이다

하지만 ておの(손도끼), てやり(손창), 마법 등은 1-2칸 전부 공격이 가능하므로 주의를 기울여야 한다. 마법사 중에는 뒤에 가면 자주 등장하지만 3-10칸 까지도 공격할 수 있는 적들이 나오는데, 이런 때야 말로 수 싸움의 진수를 보여야 할 때이다. 아니면 サイレス(사이레스)의 지팡이를 쓰는 수도 있다. 중장갑병은 さんてつけん(참철검)에 약하고 용기사나 천마기사는 つばめがえし(츠바메카에시)에 약하다.

그 외에는 대부분 비싼게 좋다. ぎん-(은(銀)-)이나 ゆうしゃ-(용자-)로 시작되는 것을 쓰는 것이 좋다. 특히 ゆうしゃ는 연속 공격을 가능케 한다. 하지만 이는 가게에 파는 것이 아니고 마을이나 그런 곳에서 입수 해야 한다. 하지만 중고상이 있으니 그리 걱정않는 것도 좋을 듯.

이제 중요한 설명은 끝이다. 다음은 게임을 진행해나가면서 그저 세세한 사항을 적는 것에 지나지 않는다. 하지만 그 내용이 또한 대하 소설을 보는 기분이므로 계속 참고해 나가면 스토리의 진행을 파악하는데 많은 도움을 줄 것이다.

서 장

-성전사의 탄생-

유그드랄 대륙의 중앙에 위치하는 대륙 그란벨에는 성전사중 하나인 헤임의 자손인 왕가와, 역시 성전사의 피를 잇는 여섯의 공작가가 있어 광대한 영지와 군대를 소유하고 곡의 당주로서 왕국에 종속되면서도 독립성을 갖고 있다. 왕국의 정치는 늙은 아즈물 왕을 대신해서 지혜로운 쿠르트왕자가 맡고 있었다. 왕자의 신임이 두터운 시아루피의 바이론 공과 융그비의 링그공과 같이 이를 보필하고 있었다.

재상인 프리지가의 레브톨공은 자기의 위치가 흔들리는 데에 위기를 느끼고 드즐가의 랑고발트공을 꾀어 반왕자 세력을 형성, 벨토마가의 젊은 당주 아루비스공은 국왕을 지키는 근위군 지휘관의 입장에서 정치에는 관여하지 않고 있다. 엣다의 크로드신부만이 혼자 국가의 위험한 상황에 불안을 느끼고 있었다.

그러한 때, 동방에서 위급을 알려왔다. 이드 사막의 우호도시 다나가 동쪽의 만족 이자크에 의해 침략을 받아 주민이 학살되었다는 것이다. 만족을 처벌해야 한다는 여론이 높아져 마침내 이자크 토벌의 결정이 내려졌다. 쿠르트 왕자는 늙은 부왕을 대신해서 국내의 당주들과 함께 출진, 그 옆에는 용감한 무장으로 알려진 바이론 공의 모습이 있었다.

반가운 원군의 등장. 물론 이자크가 아니라 서장에서이다

원정군이 출발한 후 그란벨에는 소수의 병력밖에 남지 않았다.국경을 접한 서쪽의 아구스트리아와 남서의 베르단 왕족과는 동맹의 관계로 배후의 걱정은 없었다. 하지만 그 기대는 여지없이 무너졌다. 베르단 왕족의 대군이 왕자 간돌프에 인솔되어 돌연 국경을 돌파하여 융그비성을 포위한 것이다. 융그비성을 지키고 있던 사람은 그의 딸 에딘 한사람뿐, 아버지 바이론공에게 나라의 수호를 부탁받고, 소수의 부하들과 성에 남았던 시아루피의 시구르드 공자는 이소식에 아연해 한다.

에딘 공녀와는 어릴적 친구였다. 그녀를 만족의 손에 넘겨서는 안된다. 시그루드 공자는 곧 출진을 결

의한다.

그란력 757년 이리하여 운명의 문은 열렸다. 그리고 마침내 무서운 일이 전개되는 것을 그 당시에는 누구 한사람 알 리가 없었다.

이젠 큐안에 에스린까지 등장한다. 여하튼 한숨돌린다

부인 등살(?)에 못이겨 온 것같은 인상을 풍긴다

이번 장에서는 그리 어려운 점은 없다. 있다면 아직 시스템에 적응이 되지 않았다는 점 뿐이다. 앞서의 법칙을 지켜가며 깬다면 쉽게 공략이 가능할 것이다. 그리고 턴이 진행되면서 속속 자기 아군들도 늘어나므로 그리 걱정할 일은 못된다. 여기서 새로 등장하는 아군은 기사인 큐안과 그의 아내이며 시그루드의 동생인 에스린, 그리고 랑고발트의 아들인 렉스와 그의 친구인 아젤이 등장한다. 앞의 세명은 기사이고 아젤만이 마도사이다.

특별한 이벤트도 없고 그저 진행만을 보고 있으면 된다. 물론 한명도 죽게해서는 안된다.

제 1 장

정령 숲의 소녀

에반스 성에는 에딘의 모습이 없었다. 이미 공녀는 베르단 국내로 끌려간 후였다. 베르단은 무성한 숲으로 덮혀있는 나라. 때때로 국경을 침범하는 베르단을 그란벨의 사람들은 만족이라고 부르고 있다. 지금의 베드단 왕 바토대에 와서 국경에서의 싸움은 없었다.

온화한 성격의 바토왕은 야망에 불타는 아들들을 달래어 그란벨과의 화평을 지키고 있었다. 하지만 그 화평을 다름아닌 바토왕 자신에 의해 깨어졌다. 바토왕은 세사람의 아들들에게 그란벨 침략을 명했다. 제노바성의 차남 킨보이스, 마파성에는 장남 간돌프, 삼남 쟈무카가있었다. 이제 숲에에 둘러쌓인 만족들은 시그루드를 맞이하려 하고 있다. 에딘은 도대체 어디에 있는 것일까? 바토왕은 왜 싸움을 원하는가 눈앞에 펼쳐지는 것은 낮에도 어두운 베르단의 대삼림, 정령이 산다는 숲에 시그루드는 발을 내딛으려 하고 있다.

이 장에서는 운명적인 만남이 기다리고 있다.

엘토샨의 등장? 색깔이 좀… 역시 싸움엔 관여하지 않는다

여자의 홍수. 하지만 샤난도 주시해보길 바란다

첫 번째는 아이라와 샤난과의 만남이다. 그전에 에르토샨과의 만남이 있긴하지만 이 장에서는 그저 그것으로 끝이고, 샤난과의 만남은 그의 뒷날을 이어주는 역할을 한다. 후반부에서 활약을 바로 샤난이 하는 것이다. 물론 시그루드의 아들 세리스와 함께지만 말이다.

듀와 에딘을 탈주시키는 자무카

그 다음에 쟈무카가 듀와 에딘을 탈주시킨다. 듀는 도둑이다.

이 역시 4장에서 아주 중요한 역할을 하므로 절대 죽게 해서는 안된다. 제노아성을 점령한 후에는 아이라가 같은 편이 된다. 그러니 죽이지 말도록.

다음 성을 제압하면 운명의 만남이 기다리고 있다. 바로 디아도라와의 만남이다. 그녀와 결혼을 다음 장에서 하게 된다. 그러니 죽으면 이

음. 첫눈에 반함이라. 이것으로 새 역사는 탄생된다

역시 게임을 처음부터 해야 하는 불상사가 벌어진다. 그 다음은 쟈무카와의 만남이 기다리고 있다. 죽어도 상관은 없으나 그 화살의 막강파워를 이용 못하므로 수싸움에서 상당한 불이익을 당할 것은 뻔한 일이다.

그리고 나서 이 사건의 배후 조종자를 조종하는 암흑교단의 만프로이 대 사교가 등장한다. 여기서 그는 아주 중요한 앞으로의 전개에 직접적인 원인이 되는 말을 한다. 그것은 시균의 딸을 찾으라는 것이다. 시균은 로프트황제의 동생이었던 아바라 왕자의 자손으로 그의 시균의 아들인 에르비우스는 이미 바하라에 있고 이제 그녀만 찾으면 암흑신 로프토우스를 부활시킬 수 있다는 말을 한다.

중후함이 넘쳐나는 사교. 하지만 모든 음모의 원흉이다

생긴대로 기술도 멋있다

제 2 장

아구스 토리아의 동란

산디마에 속은 걸 안 바토왕은 시그루드에게 암흑교단의 부활, 로프토우스의 부활을 주의시켜 준다. 암흑교단의 존재를 인식하게 된다. 베르단 왕국을 제압한 시그루드는 바하라로부터의 명령에 따라 국경의 에반스성의 성주가 되어 디아도라와 결혼을 했다.

그란벨에 의한 베르단의 제압은 아구스토라아에 거다란 혼란을 야기시켰다. 아구스토리아의 당주들은 강한 반 그란벨의 의사를 나타

내고, 끝까지 화평을 중시한 아구스 토리아의 현왕 이무카는 누군가에 의해 암살된다. 그를 대신해서 나라를 이은 것은 이무카의 장남 샤갈왕자였다.

그란벨의 주력은 지금 극동의 이자크에 있다. 샤갈은 아구스토라아의 당주들에게 베르단 침략을 명했다. 에반스성을 지키는 시그루드는 다시 전투의 한 중앙에 서게 되었다.

멕베스의 명령으로 마을 습격하러 가는 도둑떼

라키시스의 호위를 위해 한시도 떨어져 있는 않는 크로스 나이트들

귀엽다. 하지만 너무 정교하지 못하다

날아 다니는 인물을 키우면 여러모로 편리하다

이 장에서는 도둑이 등장한다. 한턴한턴 마을이 무너지는 것을 처음 얼마간은 찢기는 가슴으로 지켜봐야 한다. 그후 하이라인을 공략후 다시 도둑을 물리치러 간다. 재미있는 것은 라케시스를 호위하는 크로스 나이트들인데 가능한 한 라케시스의 주위에 서 있는데 한번 살려보는 것도 재미있을 듯 하지만 별 의미는 없을 것이다.

그리고 레빈과 실비아가 등장하는데, 이들도 꼭살려야 된다. 그렇게 따지니까 죽여도 될 캐릭터가 눈에 띄지 않는다.

이것도 운명인가? 그리고 퓨리와 베오울르도 등장하는데 베오울프는 10000으로 퓨리는 레빈과의 대화로 아군으로 할 수 있다.

여기에서 처음으로 양동작전이 시작되는데 아마 2장의 공략법을 잘 지킨다면 그리 놀라지는 않을 것이다. 최대한 본성으로 이동시키는 게 바람직하다.

두번째 성을 제압하면 피라드경이 도착하는데 궁내의 이상한 소문을 알려준다. 시그루드가 반란을 도모한다는 소문이었다. 그리고 쿠르트 왕자의 비밀을 알려준다.

그가 사랑했던 여자가 시귄이라는 것이다. 즉 아루비스의 어머니이며 디아도라의 어머니이기도 하다. 후에 이들 두 남매사이에서는 유리우스황자가 탄생하게되는데…

마지막 성을 제압하면 쿠르트왕자의 암살 소식이 전해진다. 범인은 아버지 바이론 경이라는 소식도 함께. 이제 로프트족의 숙적인 나가족은 디아도라만이 그리고 그의 피는 다시 그의 딸이며 세리스의 동생이기도 한 후반의 유리아에게 전해진다. 참고로 슬림의 지팡이를 쓰는 자가 나타나는데 두고두고 고생이다.

이것도 또한 역사의 전환의 커다란 영향을 준다

아군의 스테이터스를 치료하는 아이템을 꼭 사자. 그것도 에딘에게 사주어야 후반에 고생을 덜한다.

제 3 장

사자와 엘토샨

아구스트를 잃은 샤갈왕은 북의 마디노성으로 궁정을 옮겼다. 엘토샨과의 약속대로 시그루드는 이를 추격하지 않았다. 아구스티스에서 병사들을 쉬게 하면서 엘토샨과의 약속을 지키기 위해 시그루드는 아구스티의 반환 교섭을 하고 있었다. 하지만 바하라로부터의 대답은 항상 그대로 아구스티에서 머물며 주민을 통치하라는 것이었다. 그리고 그란벨로부터 부임한 관리들이 아구스티를 황폐화시켰다.

아구스토리아의 백성들은 불만은 조금씩 깊어 갔다. 마침내 시그루드가 두려워하던 새로운 싸움이 일어났다. 마디노에서 병사를 정비한 샤갈이 왕도 아구스티를 되찾으려 시그루드에게 도전을 한 것이다. 마디노의 북쪽에는 악명높은 오가힐의 해적이 싸움에 편승해서 움직이기 시작했다. 바하라부터의 명령은 아구스티 성을 사수하라는 것이었다. 출진하는 시그루드의 마음은 무거웠다.

마디노의 남서 시루벨 성에는 엘토샨이 대기하고 있었다. 이 전투에서 친구를 배신하게 될지도 모른다. 시그루드는 이제 아구스토리아 북쪽에서 역사를 바꾸는 전투를 시작하려 하고 있다. 여기서는 또 여러 인물들을 만나게 된다.

크로드 신부와 마도사 틸튜, 그리고 전 오가힐의 두목이었던 브리킷과의 만남이 그것이다. 엘토샨이 버티고 있는데 죽여도 되지만 쉽지가 않다. 빨리 그의 동생인 라케시스에게 말을 시켜 그를 돌아가게 한다. 하지만 그는 돌아가도 죽는 것은 마찬가지이다. 그래도 아군의 피해는 줄일 수 있다.

かいわ(대화)를 선택하자. 미리미리 해두어야 유리하다.

브리킷의 신분에 대해 얘기하고 있다

마지막 전투인 오가힐은 그리 수월하지 않다. 교량을 사이로 해적과 대치하는데 그저 기다리면서 하나하나 죽일 수만은 없다. 브리킷, 크로드, 틸튜를 구해야하기 때문이다.

이때는 답이 없다. 시그루드를

살아라, 살아야 하느니라. 하지만 죽어도 얘기는 진행된다

무서워 보이지만 허약체질들이다

아군이 되었으면 좋으련만 그냥 죽어버린다

레빈의 어머니의 등장. 중년의 멋을 풍긴다

선두로 정공법이다. 이때 크로드와 틸튜는 탑에 몰아서, 브리킷 또한 탑쪽으로 이동시키는 게 좋다.

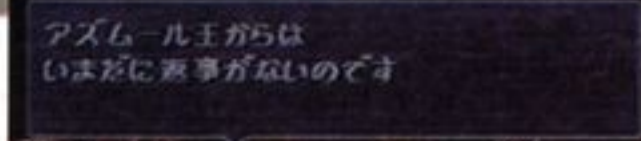
그런데 이 장에서는 몇가지의 큰일이 발생한다. 디아도라의 실종이 그것이고, 또한 신부가 쿠루트왕자 살해의 진범이 레프톨과 랑고발트에의 한 것이라는 것을 알아낸 것이었다. 그리고 회소식으로 バルキリ(발키리)의 지팡이도 가지고 온다. 그리고 에스린은 큐안에게 케이보르그를 준다. 물론 대화에 의해서니 빨리 시키는 게 좋을 것이다. 그리고 랑고발트와 레프톨의 추격에 시그루드는 세리지아의 마나의 도움으로 천마를 타고 세리지아로 옮기게 된다.

레벨은 올라 좋지만 꼭 잡아먹는 느낌이

제 4 장

하늘을 날아

생각지도 못했던 일로 사랑하는 조국으로부터 반역자의 오명을 쓴 시그루드는 실의에 빠져 있던 중, 북방의 독립국 시레지아로 탈출했다.

바람의 성전사 세티에 의해 건국된 시레지아 왕국은 용맹한 천마기사단과 바람의 마도사들에게 보호되며 건국이래 백년간 다른 나라에 침략받는 일 없이 완전한 중립을 지키고 있었다. 하지만 수년전에 국왕의 죽음으로 후계자를 놓고 왕족내에 대립이 일어나 평화스러웠던 나라는 전란에 휩싸이게 되었다.

선왕에게는 왕비 라나와의 사이에 레빈이라는 왕자가 있었지만 야심에 찬 숙부 다카공은 레빈의 왕위계승에 불복 잭슨 성에 들어앉아 있으며 막내 마이오스공작도 토베성에 병사를 모으기 시작했다.

이러한 상황에서 레빈왕자는 어쩔수 없이 나라를 떠났지만 왕족들의 야망은 멈출줄 모르고 시레지아의 아름다운 대지를 전란의 불꽃에 타들어가게 하려하고 있다. 레프돌과 랑고발트에 의해 라나 왕비의 시그루드에 대한 무죄소명도 소용없게 되었다.

또 그란벨에 쿠르트왕자의 딸의 발견소식을 듣는다. 즉, 디아도라는 만프로이에 잡혀 그란벨로 갔던 것이다. 그런데 이때 큐안과 에스린, 그리고 핀이 떠난다. 지금까지 들인공이 허사가 되는 순간이다. 하지만 이들도 후반부에 그 능력치를 그대로 가진 캐릭터가 등장하므로 그리 실망하지 않아도…

이 장에서 처음이자 마지막으로 이벤트가 등장한다. 바로 끊어진 다리를 내려 토베 공략을 끝내야 하는 것이다. 이때 잠자코 있던 듀가 큰 역할을 한다. 다리 앞을 가면 그가 다리를 내려서 이를 끝내게 한다.

그리고 마나의 죽음이 기다리고 있으며 제일 신나는 건 시민의 구출이다. 한 번 구출하면 레벨이 하나씩 올라간다. 꼭 구하도록 하자.

제 5 장

운명의 문

시레지아 내란을 평정한 시그루드를 그란벨 대군이 기다리고 있었다. 잭슨 성을 제압한 후 시그루드들은 쉴 시간도 없이 류벡성의 그란벨군과 대치하고 있었다. 군을 인솔하고 있는 것은 아버지의 원수중의 하나인 랑고발트공. 아버지 바이론 공을 처리한 랑고발트공과의 전투는 시그루드에 있어서 아버지에의 예이기도 했다. 사막의 도시 피노라에는 아루비스공의 유능한 부하 마도사 바하가 주재하며, 벨토마에는 아루비스의 오른팔이라고도 불리워지는 아이다 장군이 성을 지키고 있었다. 그리고 왕도 바하라에는 늙어 병약해진 아즈물왕을 아루비스공이 보좌하며, 재상 레프톨공이 나라의 정치를 맡고 있었다.

이 이상 자신을 도와준 시레지아를 전란에 휘말리게 할 수는 없었다. 시그루드는 최후의 싸움을 결의 했다. 그란력 760년 초봄, 시레지아의 야산은 지금 두터운 눈에 덮여 있었다.

제일 처음 해결과제는 바로 아버지의 구원이다. 바로 진격해서 아버지를 만나야 한다. 물론 수읽기를 잊어서는 안될 것이다… 이제부터의 각장의 대부분의 첫성 공략은 정말 피를 말리는 턴과의 전쟁이다. 정신을 바짝차리고 전투에 임하자. 그를 구하면 후후… 드디어 테일평이 들어오나 부러져 있다. 고치려면 50000이 필요하다. 않고쳐도 상관은 없으니 그냥 가는 게 현명할 지도 모를 일이다.

첫 성 공략을 끝내면 시그루드는 오이페에게 세리스를 이작으로 데려가라고 한다. 이에 샤난도 동참한다.

물론 후반부를 위한 포석이다. 그리고 큐안이 등장한다. 하지만 트라키아의 용기사단에게 무참하게 학살당하고 에스린이 데리고 있던 그의 딸은 창 게이보르그와 함께

아버지의 탈주 어떻게든 구해야 한다

그러나 부러진 건 어찌하리

이들이 나중에 주인공이 된다

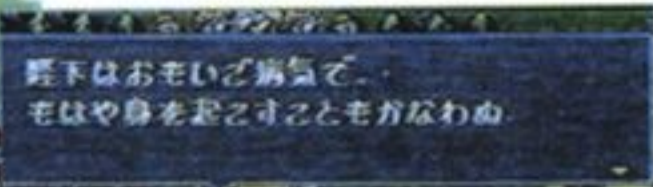
참살당하는 에스린 큐안도 같은 운명을 맞는다

트라키아의 수중에 떨어지는데 후반부에서 아루테나란 이름으로 등장한다. 굉장히 유용한 캐릭터 이다. 수싸움의 미끼에는 가장 적격이다.

사막을 지나기 위해서는 퓨리의 활약이 지대하다. 각 봉우리에 서있는 10칸 밖의 공격을 할 수 있는 적을 없애야 하기 때문이다. 이때는 퓨리와 에딘을 적절히 이용하면 된다. 그리고 사막을 지나서의 것들은 그리 걱정하지 않아도 된다. 아루비스의 음모에 의해 시그루드를 도우는 척하는 아이다이기 때문이다.

그래서 직접공격은 하지 않는다. 이를 제압하면 대망의 중간엔딩이 나온다. 아이다에게 이끌려 바하라로 간 시그루드는 아루비스와 대면, 또 실종되었던 자기의 처 디아도라와 만나지만 애석하게 디아도라는 기억을 하지 못한다. 그후에 본색을 드러내는 아루비스 아아.. 정녕 이대로 끝이란 말인가?

이리하여 하나의 시대가 끝났다. 이자크 원정시에 발생한 그란벨의 동란은 한사람의 젊은이를 비참한 운명으로 이끌어가 수 많은 슬픈 이야기들과 더불어 덧없이 사라지게 했다.

렌스타의 왕자 큐안, 그의 처 에스린, 그리고 시아루피의 공자 시그루드, 또 최후까지 시그루드와 함께하다 생사불명이 된 시아루피의

이제 끝인가? 하지만 뒤끝이…

또 있다는 얘기에 분노와 기쁨이 샘솟는다

기사 노이쉬, 시아루피의 기사 알렉, 중기사 아단, 도즐의 공자 렉스, 베토마의 공자 아젤, 이자크의 왕년 아이라, 융그비의 공년 에딘, 궁기사 미델, 베르단의 왕자 쟈무카, 노티온의 왕녀 라케시스, 자유기사 베오울프, 도적 듀, 시레지아의 왕자 레빈, 시레지아의 천마기사 퓨리, 거리의 무희 실비아, 엣타의 사제 크로드, 프지아의 공녀 틸튜, 융그비의 공녀 브리깃, 젊은 이들은 이상을 위해 싸웠다. 하지만 그 꿈은 실현되지 못한 채, 전장에 스러져갔다. 그들의 싸움의 의미는? 그리고 빛은?

제 6 장

빛을 계승한 자

왕도 바하라에서의 격한 전투는 유력한 당주들을 거의 죽음으로 몰아넣어 아루비스공 자신이 계획했던대로 왕국의 전권을 손에 넣게 되었다. 그를 적대하는 시레지아 렌스타 양 왕국을 멸망시키고 대륙을 통일하여 국민의 압도적인 지지에 의해 그란벨제국 초대황제가 되었던 것이다. 그리고 바하라의 전투에서 십칠년의 세월이 흘렀다.

일찍이 아루비스 황제를 열광하여 맞이했던 이들도 지금은 그의 압정에 비명을 지르고 있었다. 결국, 제국의 지배하에 있는 나라들의 국민은 마치 노예와 같은 생활을 하고 있었다. 여기 이자크에도 사람들의 고통은 한계에 달하고 있었다. 이자크왕 다난은 부친이었던 랑고발트 공작과 닮아 잔학한 남자였다. 그는 이자크의 백성을 노예신분으로 떨어뜨려 자신은 리보왕국에서 쾌락에 빠져 있었고 차남 요한은 이자크 성에, 삼남 요하누아는 소파라성에 또 변경의 가네샤성에는 심복인 하오루도 장군이 주민을 심하게 탄압하고 있었던 것이다.

하지만 이자크 백성에는 희망이 있었다. 북방의 숨겨진 마을 테일

세월은 흐름은 누구도 막을 수 없는 것 같다

드디어 아이라를 키운 보람이 나타난다. 거의 모든 것을 물려받고 있다.

나노에 샤난 왕자의 해방군이 결성되어 하루하루 힘을 키우고 있었다. 그리고 그들 젊은 전사들중 이자크 사람들이 빛의 공자라고 부르는 소년이 있었다. 해방군의 젊은 맹주 이름은 세리스라고 했다.

이제 후반부이다. 여기서부터는 어느정도 익숙해 졌고 캐릭터들의 능력이나 레벨업이 만족할 만하게 구성되어 있으므로 앞서의 규칙만 지킨다면 역시 그리 어렵지는 않을 것이다. 솔직히 어느장이나 그 특징만 파악이 되면 별 문제는 없다. 물론 악마적인 슬림의 지팡이만 빼고 말이다. 여기서 9장까지는 그리 어렵지 않게 돌파가 가능하다.

에딘의 능력을 이어받은 라나가 10칸 짜리 회복계 지팡이 レロイル(레로일)의 지팡이를 가지고 있기 때문이다. 물론 전편까지 무슨 수를 쓰던 에딘이 갖고 있게 해야한다. 그리고 락체와 스카사하도 아이라의 능력을 물려받고 있다.

여기서는 속속 새로운 캐릭터가 등장한다. 아젤의 능력을 받은 아사, 그리고 오이페 정신나간 이자크성의 요한 등등… 여기서 주의할 것은 요한은 락체가 말을 걸어야 한다. 그리고 용자의 도끼를 주자 그러면 어중간한 기사치고는 꽤 쓸 만하게 바뀐다. 이제 공략하러 출발을 하자

제 7 장

사막을 넘어

세리스 왕자가 이끄는 해방군의 활약은 제국의 압정에 시달리는 사람들에게 용기를 주어 각지에서 주민의 반란이 이어졌다. 하지만 그 대부분이 계통이 서 있질 못해 간단하게 격파되었다. 수 많은 사람들이 제국병에게 희생 되었다. 트라키아의 반도 렌스타에는 큐안의 아들 리프왕자가 핀의 도움을 받아 병사를 일으켰지만 브름왕의 대군 앞에 참패하여 분지 안에 고립되어 있었었다. 이드 사막을 지배하는

구토조프의 펜릴 화면 나중에 는 일반 마도사도 그냥 쓴다

잘못된 한수는 죽음을 부른다, 승리의 검을 이용하라

신전에는 로프트 교단의 쿠토조프가.

오아시스의 도시 다나에는 상인 출신의 브람셀과 용병대장 자바로 메르겐 성에는 이슈토 왕자와 유능한 여장군 라이라, 왕도 아루스타에는 레프톨 공작의 아들 브름과 그 조카인 여마도사 티니 그리고 리브의 거래서는 세리스를 기점으로 하는 이자크 해방군의 전사들이 먼곳에 있는 렌스타에 동료를 구하러 여행을 떠나려하고 있었다. 각각의 가슴에 생각을 품고 지금 세리스들의 새로운 전투가 시작하려 하고 있다.

파티와 샤난을 살리기 위해서는 정말 많은 생각을 해야한다. 우선 도망가는게 급선무이므로 샤난은 파티에게 말을 걸어 성검 바르뭉크를 손에 넣어능력치를 높인다. 그리고 아군들도 한수 한수를 신중히 두어야 세진영다 무사하다. 리프쪽은 수성전이 유리하다. 펀과 리브를 앞에 그리고 난나를 뒤에두어야 한다. 섣부른 돌격은 죽음을 부른다.

새 캐릭터의 대거 등장이 기다리고 있다. 엘토산의 아들 아레스, 레빈의 딸 린, 아사의 여동생 티니 아레스는 그냥 들어오고 린은 아레스가 세 번째 성에 들어가면 된다. 그리고 티니는 아사가 말을 걸면 된다. 나머지는 별로 신경쓸 것 없다. 리프쪽도 처음의 부대만 잘 견디면 나머지는 띄엄띄엄 오므로 한숨 놓을 수 있을 것이다.

그럼 다시 공략을 시작하자. 그런데 처음 이드 신전의 공략에서는 린을 길위로 옮기지 말고 사막에서 벼랑에 바싹 붙여 10칸짜리 회복 지팡이로 쿠토조프의 마법에 대항해야한다.이것만 풀리면 이도 무사 통과이다.

제 8 장

트라키아의 용전사

트라키아 반도는 두 개의 얼굴을 가지고 있다 북반도는 풍요로운 대초원에 많은 소왕국이 분립하고 남반도에는 험한 산들과 불모의 대지에 용기사로 알려진 트라키아왕족이 있다. 풍요로운 토지를 손에 넣기 위해 과거부터 몇 번이나 침입을 반복했지만 렌스타 왕가의 저항에 의해 실패를 반복해왔다. 이드 사막에서 렙스타군을 괴멸시켜 겨우 야망을 달성하려는 듯이 보였지만, 프리지가의 브름 공자가 대군을 이끌고 이 지방을 제압, 이후 북 트라키아 왕족으로서 제국의 지배하에 들게 되었다.

엄청난 활용도를 자랑하는 아루테니를 꼭 우리편으로 하자

그로부터 수십년 야심가인 트라반드와도 제국의 무력앞에는 손하나 대지 못하고 이상한 평화가 유지되고 있었다. 하지만 해방군에 의한 왕도 바루스타의 제압은 이 지방의 미묘한 바람을 일으켰다. 아루스타성, 렌스타성을 세리스의 해방군이 지배하고 코노트성에서는 아루스타에서 밀려온 브름왕이 병사를 모으고 만스타 성에서는 뢰신이라 불리우는 이슈타르왕녀가 트라키아에 대한 수비를 두텁게 하고, 트라키아령 미즈에서는 국왕 트라반드가 전선 사령관 마이코프 장군과 함께 이상한 침묵을 지키고 있었다. 사람들의 소원은 단 하나 이 지방이 다시 렌스타 왕가의 지배에 두는 것, 그리고 전쟁의 막이 올랐다.

투기장에서 특수무기를 쓰는 것은 돈을 버리는 것과 같다

이장 역시 쉽게 공략이 된다. 단지 파발을 파티의 대화로 우리편으로 만들어서 이슈탈을 제압하면 일단 위기는 모면한 것이라 하겠다. 그 다음부터는 일사 천리이다. 그리고 호크도 만날 수 있다. 이도 역시 클래스 체인지는 안된다. 하지만 나중에 그 역할을 톡톡히 해낸다. 엘윈도우를 장착시켜 주는 것이 공격에 더 효과를 볼 수 있다.

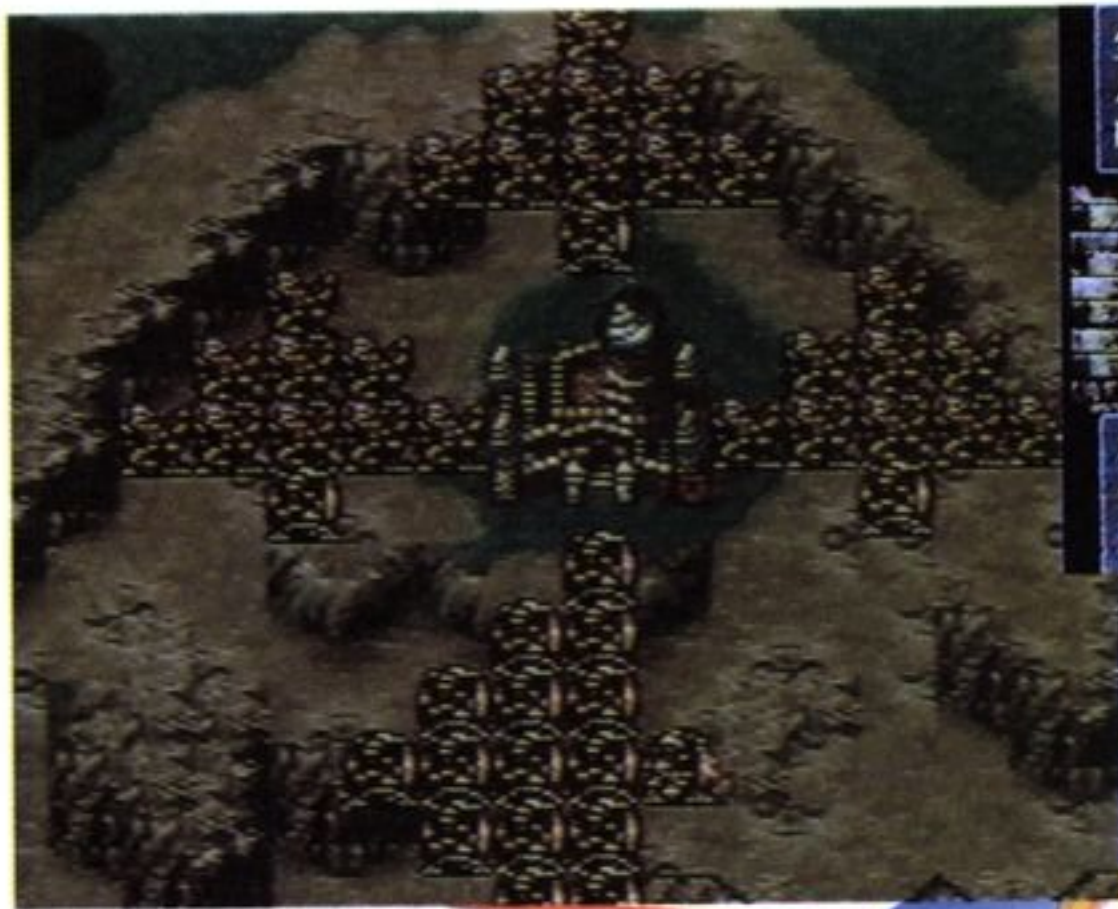
나머지는 그저 수싸움의 연속일 뿐이다. 그리고 돈벌이 정말 중요하다. 무기들이 거의 좋아짐으로 인해 그 유지비 또한 엄청나기 때문이다. 그리고 큐안의 딸인 아루테나가 등장하는데 일단 리프와의 대화로 이 싸움에서 빠져나가게 해야한다.

제 9 장

누구를 위해

북반도를 해방시킨 세리스 들은 미즈의 성을 전진기지로 하여 이후에 나아가야 할 길을 모색하고 있

무서운 유리아 피해도 반격은 확실히

이 장은 아무래도 만남의 장이다. 리프와 세리스의 만남

마리의 용작전 이때부터 손은 바빠지기 시작한다

이 들 들은 될 수 있으면 피해야 한다.

었다. 미즈의성 앞에는 험준한 산들이 늘어선 용기사의 나라 트라키아가 있었다. 그리고 왕도 트라키아에는 두사람의 자매인 아리온과 아루테나 왕녀를, 카바르기아 성에는 트라키아의 방패로 불리우는 명장 한니발을, 루테키아 성에는 왕의 심복인 디스라 장군을, 구루티아 성에는 제국에서 파견된 암흑교단의 쥬다 사교를 배치하여 해방군과의 전면대결을 준비하고 있었다.

트라키아 사람들은 세리스 들을 침략자라고 두려워하며 스스로 무기를 들고 싸우려 하고 있다. 이 싸움에 정의는 있는 것인가? 누구를 위해 싸우는 것인가? 그것은 세리스들에 있어서 처음있는 시련이었다. 여기서는 제일 마지막의 세 마리의 용 작전만 조심하면 된다. 그에 대한 대비는 앞에서 설명이 있으니 생략하기로 한다.

제 10 장

빛과 그림자

트라키아 성을 제압한 세리스는 그란벨을 향해 진군했다. 제국의 남쪽, 미레토스 지방에 도착한 세리스들이 본 것은 제국과 암흑교단의 지배에 의해 죽어가는 백성들의 모습이었다. 크로노스성의 힐다 여왕은 그 광기라고도 생각될만한 잔학성으로 많은 시민을 죽음으로 몰아넣고, 미레토스 성의 만프로이 대사교는 파토스 성의 모리간 사교에게 시켜 아이사냥을 하고 있었다. 부도, 자유도,희망도, 생명조차도 사람들의 손에서 잃어버렸다. 암흑 교단의 의식의 제물로 계속 죽어가는 사람들을 세리스는 두고 볼 수가 없었다.

이 장은 마지막장의 무시무시함을 암시하는 장과 같은 분위기이다. 세 번째 성의 공략에서는 유리우스와 이슈탈이 모습을 드러낸다. 한번 마주치면 끝장이다. 도저히 답이 않나오는 것 같다.

이성의 공략에서는 위에있는 아루테나를 이용하는 게 제일 편하다

이때는 아루테나를 이용해서 공포의 슬립지팡이 들을 없애면 일단은 한시름 놓게 된다. 옆에 있는 천마기사는 슬립지팡이의 희생양이 되어야 한다. 그리고 위의 두사람은 락체의 도움을 받아 이슈탈쪽을 공략해야 한다.

물론 그전에 숲과 대장을 제외한 모든 것을 없애야 한다. 그리고 가장 가까이 가서 일격필살을 해야한다. 안그러면 누구 하나는 희생시키는 결과를 초래할 것이다. 네 번째 공격에서는 아루비스의 참모습이 나오는데 그는, 그저 빈 껍데기일 뿐이었다. 그는 아이들과 사제를 도망시키는데 그는 바로 융그비의 당주였던 링그 공이었다. 이 사람과 대화를 해서 테일피을 내손안에… 이때도 역시 아루테나의 활약은 대단하다. 나머지의 공략은 역시 일반 룰을 따른다.

놀라운 것은 이미 아루비스의 세력은 그의 아들 유리우스에게 다 빼앗겼다는 것이었다. 그리고 여기서 아루비스공는 그 나름의 비참한 최후를 맞이하게 된다.

종 장

최후의 성전

세리스들의 긴 여행도 겨우 그 마지막을 보게 되었다. 해방군의 활약은 제국의 압정에 시달리는 사람들에게 용기를 불러 일으켜 각지에서 주민이 봉기했다. 우선 최초로 시레지아가 주민들에 돌아오고 다음에 아구스트리아가 해방군에 호응하여 병사들을 일으켰다. 하지만 그란벨의 본국에는 아직 도즐의 브리안 공자가 이끄는 도끼기사단 그라오릿타, 융그비의 스코피오 공자가 이끄는 화살기사단 바이게릿타. 프리지의 힐다 여왕이 이끄는 벼락기사단 게르브릿타 등의 정예기사단이 남아 있었고, 바하라에는 이슈탈과 마황자 유리우스가 수수께끼의 십이 마장을 이끌고 기분나쁜 침묵을 하고 있었다.

최후 결전의 라인업

이자크에서의 봉기로부터 이미 일년 열두 성전사는 빛과 그림자로 분단되어 골육상잔을 벌이고 었다. 그리고 지금 최후의 성전이 시작되었다. 마지막장은 지금까지의 총응용이다. 수 싸움에서 밀리면 가망이 없다. 신중을 기하는 수밖에 뭐 그리 특별한 것은 없다. 자 그럼 더욱 분발하여 대망의 엔딩을 보러 출발하자

그러나 아루비스는 이미 허수아비나 마찬가지였다

눈앞에는 그림(?)같은 바하라가 펼쳐져 있는데

킬러 인스팅트2
Killer Instinct 2

이번의 제작된 「KI2」는 「KI」보다 그래픽, 연출, 필살기 등에서 상당한 화려함을 보여준다. 「KI」의 일곱 캐릭터인 컴보, 풀고어, 글라시어스, 제이고, 오키드, 세이버울프, 스파이널과 김우, 마야, 티스크, 보스인 가르고스 등의 신 캐릭터로 구성되어져 있다. 「KI」에 등장했던 신더, 아이돌, 립터, 선더는 삭제됐다.

오리지널 신시스템

1. 파워 게이지

특정 필살기(쉐도우필살기 등)를 구사하기 위한 요소로 처음 게이지가 다 모아졌을 때 빨간 색으로 6칸, 두 번째에 6칸, 그 이상은 노란 색으로 채워져서 총 12칸이다.

2. 라이프 게이지

처음 대전이 시작되고 왼쪽 기준으로 '초록색-노란색' 으로 감소되다가 게이지가 모두 소모되고 다음 라운드로 넘어가면 자신의 게이지는 '노란색-빨간색' 으로 변하며 감소되고 상대의 게이지는 그대로 남는, 일정량의 라이프 게이지로 싸워가는 데스매치 형식의 시스템이다.

마지막의 라이프 게이지가 빨간색으로 전체 게이지의 1/5이 되면 게이지가 반짝이며 이때에 정 피니시 어택을 사용할 수 있다.

3. 던지기

유별나게 KI엔 없었던 요소로 던진 후에 공중에 떠 있는 상대를 점프공격 및 필살기등으로 재가격할 수 있다. 또 상대에게 던지기를 당하는 찰나에 뒤+강킥으로 되던지기를 할 수도 있다.

4. 오토 더블

콤보 중에 KI에서 힘들었던 부분으로 각각의 히트마다 버튼을 눌러 주어야 했지만 이번 작에서는 버튼을 길게 눌러 주는 것으로 기본기가 두번이 나오게 된다.

5. 구르기, 대쉬

KI과는 달리 KI2에선 특정 캐릭터에게 구르기나 혹은 대쉬를 할 수 있다.

예로 TJ의 구르기나 스파이널의 대쉬 등등이 있다.

용어 설명

1. COMBO(컴보)

기본기와 필살기등의 연속 공격으로 상대에게 몇 번의 히트를 얻어냈는지 숫자로 표시하여 주고 히트 수에 따라 각각 이름이 있다. 히트 수에 따른 콤보명은 표를 참고하고, 전 캐릭터들은 5가지의 기본적인 콤보에 이은 콤보 피니셔를 가지고 있다. 4가지는 언제든 쓸 수 있지만 마지막 한가지는 4가지의 콤보피니쉬를 모두 구사한 후에야 쓸 수 있다. 그리고 이렇게 4가지의 피니쉬를 모두 쓰고 나면 이 기본적인 4가지의 피니쉬들도 변해 히트수가 증가한다.

히트수	콤보명
3	TRIPLE
4	SUPER
5	HYPER
6	BRUTAL
7	MASTER
8	AWESOME
9	BLASTER
10	MONSTER
11	KING
12+	KILLER

2. ULTRA COMBO (울트라 콤보)

상대를 3HIT이상의 콤보로 공격하던 도중 상대의 게이지가 마지막 반짝이는 상태가 되었을 때만 쓸 수 있는 기술로 상당히 화려하다. 전 캐릭터가 갖추고 있는 5가지의 콤보 피니쉬를 각각 한번씩 사용하고 나면 울트라 콤보의 히트수가 증가한다. 그리고 상대를 3HIT 이상의 콤보로 공격하던 도중 상대의 첫 번째 게이지가 1/5정도 남게 되었을 때엔 미니 울트라 콤보를 쓸 수 있는데 미니는 커맨드가 다르고 피니쉬의 영향을 받지 않는다. 울트라 컴보로 각 배경의 특정 위치에서 피니쉬를 하면 배경에 따른 CG를 보여준다.

3 COMBO BRAKE(콤보 브레이크)

상대의 콤보 공격을받고 있는 중에 저지하는 기술로 캐릭터마다의 특정 커맨드를 입력하며 상대의 콤보의 강약은 같고 펀치면 킥을, 킥이면 펀치 버튼을 누르면 된다.

5. NO MERCY (노 머시)

상대의 게이지가 마지막 반짝이는 상태가 됐을 때에 쓸 수 있는 기술로 닌텐도 격투 게임의 가장 큰 특징이다. 일종의 피니쉬 기술로 화려하다.

6. ULTIMATE COMBO (울티메이트 콤보)

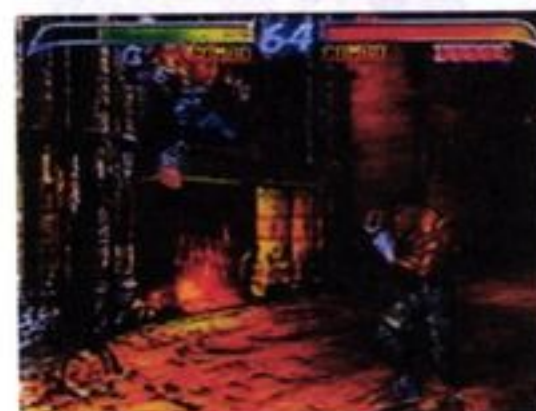
울트라 콤보와 마찬가지로 상대를 3HIT 이상 콤보로 공격하던 도중 상대의 게이지가 마지막 반짝이는 상태가 되었을 때만 쓸 수 있는 기술로 콤보중에 커맨드를 입력하

캐릭터 공략

기술명 옆의 '*'은 파워 게이지 소모, 'C'는 3히트 이상의 콤보중에 써야 하는 기술이다. '·'는 축적 기술이다.

티제이 컴보

파워라인은 대쉬후 펀치이고, 백핸드는 파워 라인처럼 대쉬로 시작해 주먹을 두번 휘두른다. 캔슬은 대쉬 도중 멈춰서고, 더블 롤러코스터는 대쉬후 회전하여 주먹을 두번 휘두르는 기술이다.

이외 쓸 만한 기술로는 에어샤커가 있는데 가장 중요한(?) 기술로 공중에서 지면으로 주먹을 내리치며 착지하는 기술로 히트되면 상대는 그로기에 빠진다.

필 살 기

T.J. 트레모	←. → + 중K
스핀피스트	←. → + 약P
더블 스핀피스트	→. ← + 약P
더블 롤러 코스터	←. → or →.← + 중P
트리플 롤러 코스터	←. ↙↓↘→ + 중P
파워라인	←. → + 강P
파워라인 백핸드	←. → + 강P + →.← + 약P
파워라인 캔슬	←. → + 강P + →.← + 강P
파워라인 더블 롤러 코스터	←. → + 강P + →.← + 중P
사이클론 펀치	강P 3초 누른 후 떼고 + 강P
기절 페인트	→↘↓↙← + 약P
뒤로 구르기	←←
콤보 브레이커	←. → + P or K
쉐도우 어택(*)	↓↙←→ + 중P
에어 샤커(*)점프중	→↘↓↙← + 중K
슈퍼 비팅(*C)	→↘↓↙←→ + 약P

라스트 피니셔

미니 울트라 콤보(C)	←. → + 강K
울트라 콤보(C)	→. ← + 강P
울티메이트 콤보(C)	약K 누른 후 뗀다.
노 머시	→. ↘↓↙←→ + 강K

T.J의 미니 울트라 컴보

노 머시

울트라 컴보

풀고어

프라즈마 실드는 장풍계의 기술을 튕겨내는 기술이며 록온은 상대에게 표적을 만드는 기술이고 트리플 레이저 스톰으로 이 표적을 공격할 수 있다. 록온을 쓸 땐 파워게이지를 소모하지만 트리플 레이저 스톰에선 그렇지 않다. 록온과 트리플 레이저 스톰은 한 세트로(?) 보면 될 것이다.

아이레이저

슈퍼어퍼컷

투명

트리플 레이저 스톰

필 살 기

사이버 대쉬	←↙↓↘→ or ←.→ + 중K or 강K
플라즈마 실드	↓↙← + 약K
어퍼 컷	→↓↘ + P
레이저 스톰	↓↘→ + P
페인트 레이저 스톰	↓↙← + 약P
텔레포트	←↓↙ + K
아이레이저	↘↓↙ + 중P or 강P
콤보 브레이커	→↓↘ + P or K
에어 아이레이저(*)점프중	↘↓↙ + 중P or 강P
투명(*)	→↘↓↙← + 강K
슈퍼 어퍼 컷(*)	↓↙←↙↓↘→ + 강P
체스트 스파크(*C)	→↘↓↙←→ + 약P
슈퍼 클로스핀(*C)	←↙↓↘→← + 강K
록온(*)	↘↓↙ + 약K
트리플 레이저 스톰	↓↘→ + 약P

라스트 피니셔

미니 울트라 콤보(C)	→↓↘ + 약P
울트라 콤보(C)	→↓↘ + 약K
울티메이트 콤보(C)	→←↙↓↘→ + 중K
노 머시	←↙↓↘→← + 중P

미니 울트라 콤보

울트라 콤보

울트메이드 콤보

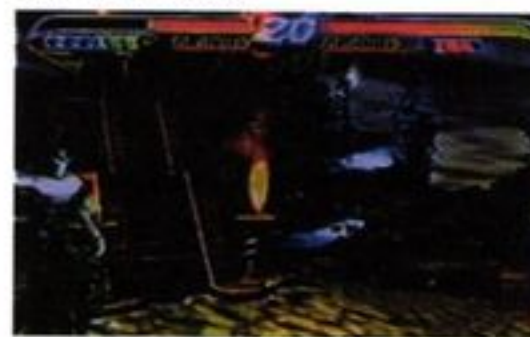
글라시어스

아이시 그립은 손을 크게 하여 상대방을 잡아 끌어당기는 기술로 이때 상대는 잠시 그로기 상태가 된다. 끌어온 후엔 콤보를… 에너지 게인은 버튼을 누르고 있는 동안엔 액체 상태가 되어 바닥에 녹아 스며든다. 이때엔 아래쪽의 다리후리기 등의 몇 가지 공격을 제외하고는 공격당할 수 없다.

에어리 커버리 어택은 점프중 녹아 내려 지면에 스며드는데 녹아 내려오는 도중엔 공격당하지 않는다.

리버스 어퍼 컷은 리커버리 어택의 배후 공격형이다.

에너지 게인

에어 리커버리 어택)

쿼드스로

필 살 기

콜드 쇼울더	↓↘→ + 중P
에어 리커버리 어택 점프중	↓↘→ + P
아이시 그립	↓↘→ + 약P
아크틱 블래스트	↓↙← + P
아이스 랜스	↓↘→ + 강P
에너지 게인	↓↘→ + 약K
리커버리 어택	↓↘→ + 중K or 강K
콤보 브레이크	↓↘→ + P or K
아크틱 슬램(*C)	←↙↓↘→← + 중P
아크틱 브레스(*)	→↘↓↙←→ + 강P
쿼드 스로(*)	←↙↓↘→← + 소P
리버스 어퍼 컷(*)	↓↙← + 강K
슈퍼 어퍼 컷 러쉬(C*)	←↙↓↘→← + 강K

라스트 피니셔

미니 울트라 콤보(C)	→↘↓↙← + 약K
울트라 콤보(C)	↓↘→ + 약K
울티메이트 콤보(C)	→↘↓↙←→ + 중K
노 머시	←→↘↓↙← + 약K

미니 울트라 콤보

울트라 콤보

노머시

제이고

화인동권은 인동권과는 달리 상대를 다운시킨다. 고스트 스피릿은 한번 쓰고 나면 에너지가 1/5정도 줄어들며 기를 모은다. 고스트 스피릿을 쓰고 난 후에 상대에게 공격을 받아 에너지가 모두 줄면 죽지 않고 다운되어 있는 제이고의 몸에서 혼이 나와 아까 줄어들었던 만큼의 에너지가 다시 생겨서 싸울 수 있다. 당연히 한 라운드에 한번밖에 쓸 수 없다. 초화 인동권은 파워가 그리 세지는 않지만 장풍계의 기술중 우선권이 제일이다. (류의 진공파동권과 흡사.) 또 신도권을 쓰고 하강 중에 윈드킥으로 캔슬시킬 수 있다.

고스트 스프릿

타이거 트래쉬

신도권 캔슬 윈드 킥

필 살 기

윈드 킥	↘↓↙ + K
레이저 소드	↘↓↙ + 중P or 강P
신도권	→↓↘ + P
인동권	↓↘→ + P
화인동권	강P 누르고 + ↓↘→ 후 강P 뗀다
페인트 인동권	↓↘→ + 약P
닌자 슬라이드	↙↓↘ + K
고스트 스피릿	→↘↓↙←→ + 약K
콤보 브레이크	→↓↘ + P or K
쉐도우 어택(*)	→↘↓↙←→ + 중K
타이거 트래쉬(*)	↓↙←↙↓↘→ + 강P
하이퍼 윈드 킥(*C)	↓↘→← + 중K
초화 인동권(*)	→↘↓↙← + 약P
하이퍼 슬라이드(*C)	←↙↓↘→← + 강K

라스트 피니셔

미니 울트라 콤보(C)	↙↓↘← + 약K
울트라 콤보(C)	↘↓↙ + 약K
울티메이트 콤보(C)	→↓↘ + 강K
노 머시	→↘↓↙←→ + 중P

미니 울트라 콤보

울트라 콤보

노 머시

김 우

스플릿 킥은 강 킥는 전방으로 소점프후 공격하며 하단 공격. 중 킥은 대공기이며 톨네이도 킥은 중단 공격이다.

화이어 플라워는 손에서 1초~2초까지 광체가 빛나고 나가지는 않으며 스냅 드래곤은 승룡권류의 기술이다.

쉐도우 어택

스냅 드래곤

필 살 기

톨네이드 킥	↘↓↙ + K
화이어 크래커	↘↓↙ + 중P or 강P
스플릿 킥	↙↓↘ + 중K or 강K
화이어 플라워	↓↘→ + 약P
화이어 볼	↓↘→ + 중P or 강P
에어 화이어 볼 점프중	↓↙← + 중P or 강P
콤보 브레이커	→↓↘ + P or K
쉐도우 어택(*)	→↘↓↙←→ + 강K
스냅 드래곤(*)	↓↙←↙↓↘→ + 강P
스핀 슬래쉬(*C)	→↘↓↙←→ + 강P
슈퍼 에어 화이어볼(*)	←↙↓↘→← + 중P
하이퍼 킥(*C)	→←↙↓↘→ + 강K

라스트 피니셔

미니 울트라 콤보(C)	↓↙← + 약K
울트라 콤보(C)	↓↘→ + 약K
울티메이트 콤보(C)	←↙↓↘→← + 약K
노 머시	→←↙↓↘→ + 중K

미니울트라콤보

노머시

울트라콤보

마 야

맨티스는 하단 공격이고 정그립 약 킥은 제자리에서 위로 상승 후에 하강하며 강 킥은 화면 구석까지 날아간다. 정글립에 이어 에어 다이브를 캔슬시킬 수 있다. 더블 정글립은 강 킥의 정글립에 약 킥의 정글립을 캔슬시키는 것으로 상대를 히트시킨 뒤에도 약 킥으로 캔슬시킬 수 있고 역시 여기까지 이후에 에어 다이브를 캔슬시킬 수 있다.

정글립 캔슬 에어 다이브

더블 정글립

슈퍼 정글립

마치 누구의 공파탄처럼…

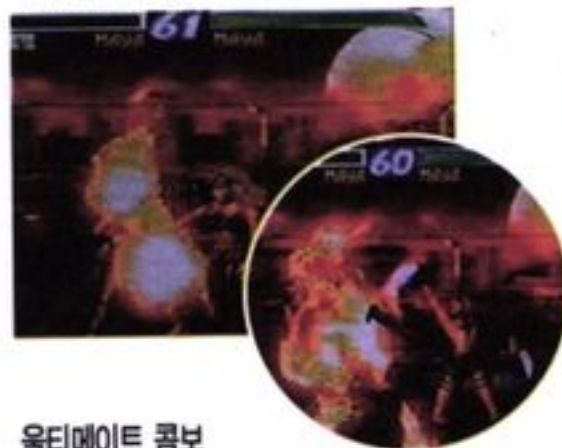
필 살 기

플립 킥	←. → + 중K
세비지 블레이드	←. → + 중P
맨티스	←. → + 강P
정글립	←. → + 약K or 강K
코브라 바이트	←. → + 약P
에어다이브 점프중	→↘↓↙← + 강P
더블 정글립	←. → +강K 후에 →.← + 약K
콤보 브레이커	←. → P or K
쉐도우 어택(*)	→↘↓↙←→ + 강P
슈퍼 정글립(*)	→↘↓↙←→ + 강K
라운 모워(*C)	→↘↓↙←→ + 중P
하이퍼 플립 킥(*C)	→↘↓↙←→ + 중K

라스트 피니셔

미니 울트라 콤보(C)	→. ← + 강P
울트라 콤보(C)	→|← + 강K
울티메이트 콤보(C)	→↘↓↙←→ + 약K
노 머시	←↙↓↘→|← + 약P

울트라 콤보

미니 울트라 콤보

울티메이트 콤보

노 머시

오키드

에어 버스터는 오키드의 신 기술로 대공기이고 슬라이드는 하단 공격으로 장풍 계열의 공격을 피하며 공격할 수 있다. 타이거 대쉬는 오키드가 호랑이 형상의 광체를 띄운 채 앞으로 돌진하는 공격으로 이때엔 무적이다.

에어 버스터

타이거 대쉬→

←자이로 킥

필 살 기

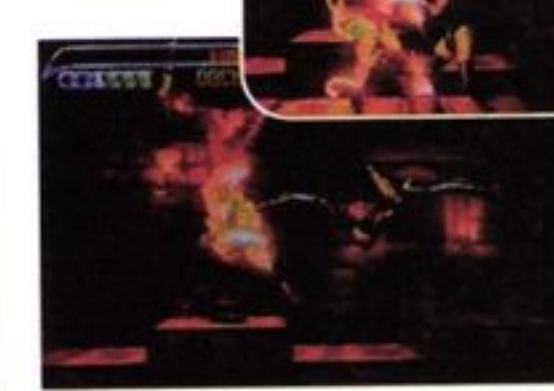
플립 플랙	↘↓↙ + K
돈파	↘↓↙ + 강P
에어 버스터	→↓↘ + K
돈파 화이어	↓↘→ + P
페인트 돈파 화이어	↓↘→ + 약K
돈파 대쉬	↘↓↙ + 중P
슬라이드	↙↓↘ + P
콤보 브레이커	→↓↘ + P or K
자이로 킥(*)	↓↙←↙↓↘→ + 강K
타이거 대쉬(*)	→↘↓↙←→ + 중K
슈퍼 돈파 러쉬(*C)	←↙↓↘→|← + 강P

라스트 피니셔

미니 울트라 콤보(C)	↓↘→ + 강P
울트라 콤보(C)	↓↙← + 약K
울티메이트 콤보(C)	
노 머시	←→↘↓↙← + 중K

울트라 콤보

미니 울트라 콤보

노 머시

세이버울프

세이버 파운스는 하단 공격으로서 버튼을 누르고 있는 시간에 따라 거리가 달라진다. 파워 하울은 쓸 때마다 파워 게이지가 한 칸씩 찬다. 그라운드 스파크는 거리에 상관없이 지면의 상대를 히트시킬 수 있는 기술로 TJ와 마찬가지로 히트시 그로기가 된다.

파워 하울

그라운드 스파크

스파크 클로우

필 살 기

세이버 스핀	←. → + 중P
더블 스핀	→→← + 중P
세이버 파운스	←. → + 강P
세이버 클로우	←. → + 중K
더블 클로우	→→← + 중K
세이버 플립	←. → + 강K
파워 하울	←. → + 약K
페인트 하울	←. → + 약P
콤보 브레이커	←. → + P or K
루피(*)	→↘↓↙←→ + 강K
스파크 클로우(*)	→↘↓↙←→ + 강P
그라운드 스파크(*)	점프중 ←↙↓↘→← + 강P
ROCK'N ROLL(*C)	→↘↓↙←→ + 중P
윌리 울프(*C)	→↘↓↙←→ + 중K

라스트 피니셔

미니 울트라 콤보(C)	→. ← + 약K
울트라 콤보(C)	←. → + 약K
울티메이트 콤보(C)	강K 누른 후 뗀다
노 머시	약P 누른 후 뗀다

울트라 콤보

미니 울트라 콤보

노머시

스파이널

스켈레포트는 킥 버튼의 강, 약에 따라 거리 조절이 가능하고 소울 드레인은 히트시키면 적의 파워 게이지가 줄어든다. 그리고 파워 디바워는 장풍류의 기술을 흡수하여 해골을 만든다. 스컬 리플레니쉬는 중 펀치로 사용할 때는 파워 게이지의 칸수가 한 칸일 때 해골이 하나 생기고 강 펀치로 쓸 때엔 파워 게이지가 6칸 이상일 때만 쓸 수 있고 해골을 제한없이 쓸 수 있지만 기를 모으는 시간이 길다. 다트 킥은 공중에서 대각선으로 빠르게 차 내려오는 기술로 상대의 뒤통수를 차 버릴 수 있는 장점이 있지만 가드당하면 엄청난 허점이 생긴다. 블루 스컬 어택은 상대가 히트당하면 TJ나 세이버울프처럼 그로기 상태가 된다.

스컬 리플레니쉬

블루 스컬 어택

필 살 기

스켈레포트(S)	←↓↙ + K
스켈레스크류	↓↘→ + 중P
플레임 블레이드(S)	↓↘→ + K
스컬 스크레이프	↙↓↘ + 강K
파워 디바워	← + 약P
소울 드레인	↓↘→ + 약P
플레임 소드	↓↘→ + 강P
다트 킥 점프중	↓ + 강P
스컬 리플레니쉬	↓↙← + 중P or 강P
콤보 브레이커	↓↘→ + P or K
그림리퍼(*)	↓↙←↙↓↘→ + 강P
스워드 스매쉬(*C)	←↙↓↘→← + 중P
블루 스컬 어택(*S)	↓↙←↙↓↘→ + 중K
슈퍼 스컬 어택(*CS)	←↙↓↘→ + 강K
슈퍼 슬라이드(*C)	←↙↓↘→← + 중K

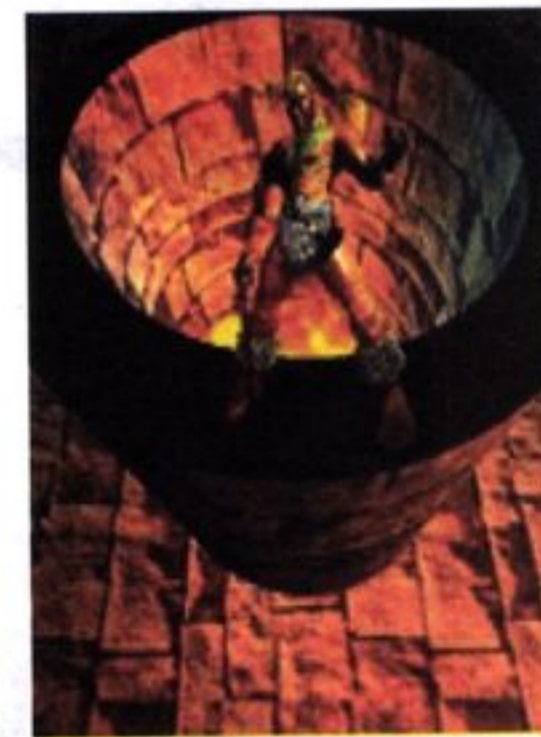
라스트 피니셔

미니 울트라 콤보(C)	↓↘→ + 강P
울트라 콤보(CS)	↓↙← + 강P
울티메이트 콤보(C)	↓↓↓ + 약K
노 머시	←↙↓↘→←↙↓↘→ + 약P

울트라 콤보

미니 울트라 콤보

노 머시

터스크

웨이브 데스를 쓰자마자 '→+강P'를 입력하면 칼을 한 번 더 휘둘러 2히트를 할 수 있다. 버티컬 스워드는 한 번에 상단과 하단을 번갈아 공격하고 딜레이가 거의 없어서 매우 유용하다. 스컬 스플릿터는 전방 소점프후 적의 하단을 공격하는 기술로 이때 장풍계열의 공격을 무시하고 돌진한다. 파이어 웨이브 스워드는 하나밖에 없는 터스크의 장풍계 필살기로 근거리에서 사용할 때 처음에 칼을 휘두를 때 중단 공격이고 불기둥은 하단이기 때문에 가드하기 힘들다.

쉐도우 어택

더 디스트로이어

화이어 웨이브 스워드

필 살 기

기술	커맨드
붓킥	↘↓↙ + K
웨이브 데스	↘↓↙ + 강P
스컬 스플릿터	↙↓↘ + 강K
더콩쿼	→↓↘ + P
버티컬 스워드	→ + 강P
페인트 스컬 스플릿터	↙↓↘ + 약K
콤보 브레이커	→↓↘ + P or K
쉐도우 어택(*)	←↙↓↘→← + 강K
더 디스트로이어(*)	↓↙←↙↓↘→ + 강P
화이어 웨이브 스워드(*)	←↙↓↘→← + 약K
러시 킥(*C)	→↘↓↙↔ + 강K
롤링 클레이모(*C)	←↙↓↘→← + 강P

라스트 피니셔

기술	커맨드
미니 울트라 콤보(C)	↙↓↘→ + 중P
울트라 콤보(C).	↘↓↙ + 중P
울티메이트 콤보(C)	→↓↘ + 중K
노 머시	←↙↓↘→←↙↓↘→ + 중P

울트라 콤보

미니 울트라 콤보

울티메이드 콤보

노머시

사명을 이어받은 정령왕의 대모험

토어 ~정령왕기전~

등장인물

레온(レオン)

이 게임의 주인공. 정령계『토아』를 발견한 초대정령왕「레할」의 피를 이은 청년. 자기를 키운 부모이기도하고 검의 스승이기도 한「오단」의 밑에서「토아식 격투술」을 터득한 만물을 조종하는「금의 팔치」의 계승자. 차대 정령왕이 되기 위해서 시련의 여행을 떠난다.

뮤라(ミュラ)

레온의 마을에 나타나는 의문의 점성가. 정령계「토아」에 있어서 불길한 상징이 되는 검은 머리의 여성. 그의 몸에는 중대한 비밀이 숨겨져 있다.

오단(オ-ダン)

주인공 레온을 키우고 단련시킨 노련의 전사로「토아식 격투술」의 원조. 레온이 차대 정령왕이 되는 것을 마음으로 기대하고 있다.

레할(レハ-ル)

정령계「토아」를 발견한 위대한 초대정령왕. 만물을 조종하는「금의 팔치」의 소유자이며 세계의 수호자. 이전「6정령」을 따라「마인 아기토」와 싸워 스스로 생명을 걸어 무찔렀다.

이야기는 시간의 흐름 속으로...

과거 정령계『토어』에 싸움이 있었다. 만물을 다스리는 힘의 상징「금의 팔찌」을 가지고 세계를 수호하는 정령왕 레할과 만물을 창조하는 힘의 상징인「은의 팔찌」를 가진 절대의 파괴자 마인 아키토가 정의와 악으로 나눠어져『토어』전역을 극도로 긴장시킬 정도의 싸움을 벌인 것이였다.

이 상반되는 두종류의 힘의 충돌은 양쪽이 비기는 것으로 그 끝을 고하였다. 그리고 서로의 힘의 상징인 두개의 팔찌 또한 각각의 주인을 잃어버린채『토어』의 어딘가로 사라져 버렸다. 그리고 시간은 흘러갔다...

과거의 싸움을 기억하는 사람도 점점 없어져 사람들의 머리속에 전설로만 전해내려올 때 세계는 평화롭고 온화한 시대를 맞이하여 사람들은 행복한 나날을 보내고 있었다. 그러나 그러던 중『토어』의 세계에 다시 어둠이 찾아오고 그 힘을 감지한 두개의 팔찌는 긴 잠에서 깨어나게 됐다.

「금의 팔찌」는 정령왕 재림을 바라는 늙은 전사「오단」에게 발견되고 위대한 정령왕 레할의 피를 이어받은 차대 정령왕「레온」을 새로운 주인으로 맞이하게 된다. 그리고「은의 팔찌」또한 새로운 주인을 맞이하게 되는데...

아기토(アギト)

만물을 창조하는 「은의 팔찌」를 가진 마인. 세계에 대해 절대적인 파괴용구를 가진다. 이전의 전투에서는 「정령왕 레할」과 「6정령」의 힘에 의해 멸망되었지만 새로운 육체를 빌어 다시 부활을 꿈꾼다.

세이드(シェイド)

어둠을 조정하는 정령. 플레이어의 행동 보좌를 주로 한다. 아기토 이바라는 다크크로로밖에 무찌를 수 없다.

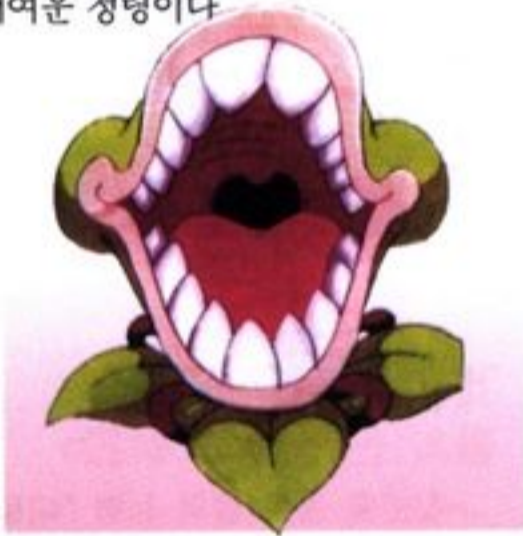
이프리트(イフリート)

불을 조종하는 정령. 화염계의 마법을 사용하고 공격에 그의 진가를 발휘한다. 얼음계의 적에 대해서 절대적인 위력을 발휘한다.

디토(ディト)

물을 조종하는 정령. 물계 마법과 회복계 마법을 자랑으로 한다. 화염계 적에 대해서는 절대적인 위력을 발휘한다.

바우(バウ)

녹음과 대지를 조종하는 정령. 땅을 파고 이동하는 식욕이 왕성한 귀여운 정령이다.

에알(エアル)

바람과 번개를 조종하는 정령. 번개를 자유롭게 조종하여 이동수단으로서 이용가능하다. 금속계의 적에 대해서 절대적인 위력을 발휘한다.

브라스(ブラス)

금속과 소리를 조종하는 정령. 주로 음파공격을 사용해 공기, 전기계의 적에게 절대적인 위력을 발휘한다.

기본시스템

화면의 구성

스테이터스 화면

❶ 플레이어의 스테이터스
HP … 플레이어의 HP(체력)현재량/MAX치
SP … 플레이어의 SP(정신력). 현재량/MAX치
KILL … 현재까지 무찌른 적의 수
RANK … 현재 플레이어의 랭크

❷ 플레이어가 현재 사용할 수 있는 무기.
❸ 플레이어가 소지하고 있는 「두루마기」의 종류와 그 수
❹ 현재까지 플레이어가 취득한 정령.
❺ 타이니타임 등의 일정시간 효과를 발휘하는 아이템을 소지중. 그 아이템의 효과가 지속하고 있는 사이 표시된다.
❻ 현재 소지하고 있는 「보석」의 종류와 수
❼ 현재 소지하고 있는 「큐브」
❽ 플레이어의 컨디션를 표시

기본조작

버튼	조작
스타트버튼	게임스타트/스테이터스 화면으로 전환
방향버튼	플레이어의 이동/통상공격/필살기 입력보조
A버튼	스피리트볼의 발사/정령조작
B버튼	공격/대화를 한다/캔슬
C버튼	점프/커맨드 등이 결정
X버튼	정령해제/에너지 볼의 발사
Y버튼	폭탄을 던진다
Z버튼	무기선택
L버튼	플레이어가 벽 등에 숨겨져 보이지 않을 때 계속 누르면 비쳐서 보인다
R버튼	엎드린다

주인공의 성장

「토아」의 랭크업 시스템은 일정량의 HP를 회복하면 랭크 업하여 HP상한치가 상승한다는 신선 또는 합리적인 시스템을 가지고 있다. HP의 초기치는 100, 랭크가 오를 때마다 2씩 상승해 가 최고로 RANK150/HP400. SP의 MAX치는 정려오가 아이템의 취득에 의해 상승해가 최고 400까지 오른다.

이 랭크업시 효과음이 좋다. 빨리 데미지를 받지 않고 클리어하도록 노력하자

세이브와 마법진(魔法陣)

HP회복 마법진

←HP 전회복시키는 마법진

SP회복 마법진

SP를 전회복시킨다 →

전회복 마법진

←HP,SP양쪽 모두 전회복시킨다

세이브 마법진

데이터를 보존할 수 있는 마법진 →

정령의 소환

6종류의 강력한 정령을 소환가능

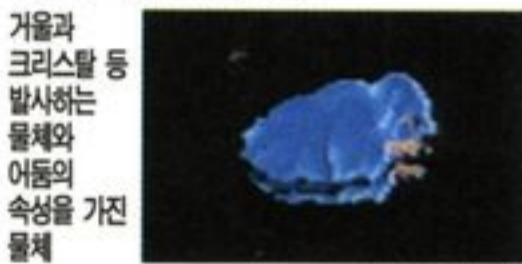
게임을 진행해가는 데 아군이 되어 가는 6마리의 정령들의 힘을 빌리지 않고 게임을 클리어할 수 없다. 아군이 된 정령을 소환하려면 스피리트볼을 특정의 물체에 명중시키면 된다.

디토(ディト)

수면과 폭포 등 물의 속성을 가진 물체

이프리트(イフリ-ト)

화염의 벽과 횃불 등 불의 속성을 가진 물체

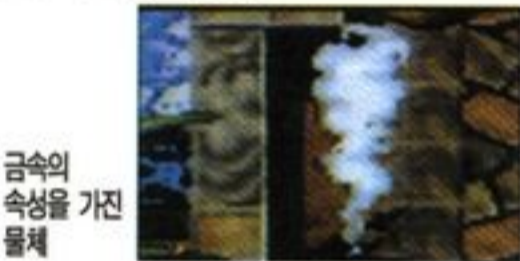
세이드(シェイド)

거울과 크리스탈 등 발사하는 물체와 어둠의 속성을 가진 물체

바우(バウ)

풀과 나무 등 녹색의 속성을 가진 물체

브라스(ブラス)

금속의 속성을 가진 물체

에알(エアル)

전기와 특정의 기체계

마법무기

단검 이외의 3개의 무기는 정령의 힘을 빌어 「마법무기」로서 사용할 수 있다. 전부 6종류의 마법무기가 있고 각각 대응한 두루마기가 있다. 마법무기를 사용가능하게 하려면 이 두루마기를 최저 1개 이상 입수하여 각성시킬 필요가 있다.

기적의 지팡이의 두루마기
(奇蹟の 杖の 巻物)
화염의 검의 두루마기
(火炎の劍の巻物)
암흑의 활의 두루마기
(暗黒の矢の巻物)
파괴의 검의 두루마기
(破壞の劍の巻物)
강철의 활의 두루마기
(鋼鐵の矢の巻物)
질풍의 지팡이의 두루마기
(疾風の杖の巻物)

온갖 장치에 대해서

신전과 숲, 필드는 물론 최초의 마을 아크에리아에까지 준비된 다양한 장치이다. 이 장치를 사용하지 않으면 플레이는 불가능하다.

위에 타면 작동하는 스위치 마루
불을 붙이면 작동하는 초대 스위치
레버 가까이서 공격하여 작동시키는 스위치
신축하는 마루. 타이밍을 맞춰 뛰자
점프로 미치지 않는 곳으로 부유마루로 이동
열쇠를 가지고 있으면 열리는 문
특정의 조건을 만족시키면 열리는 문
기적의 지팡이로 때리면 스프링이 되는 풀
마른 스프링 풀. 부활시키자
바위같이 보이는 스위치
아기토 이바라는 어느 방법으로밖에 무찌를 수 없다
밝게 작동시키면 작동하는 전구 스위치
적중 판정이 있는 도쿠로는 어느 방법으로
스위치를 넣으면 움직이기 시작하는 로보
철구를 이용해 길을 열자

게임 시나리오 공략

물의 신전(水の 神殿)

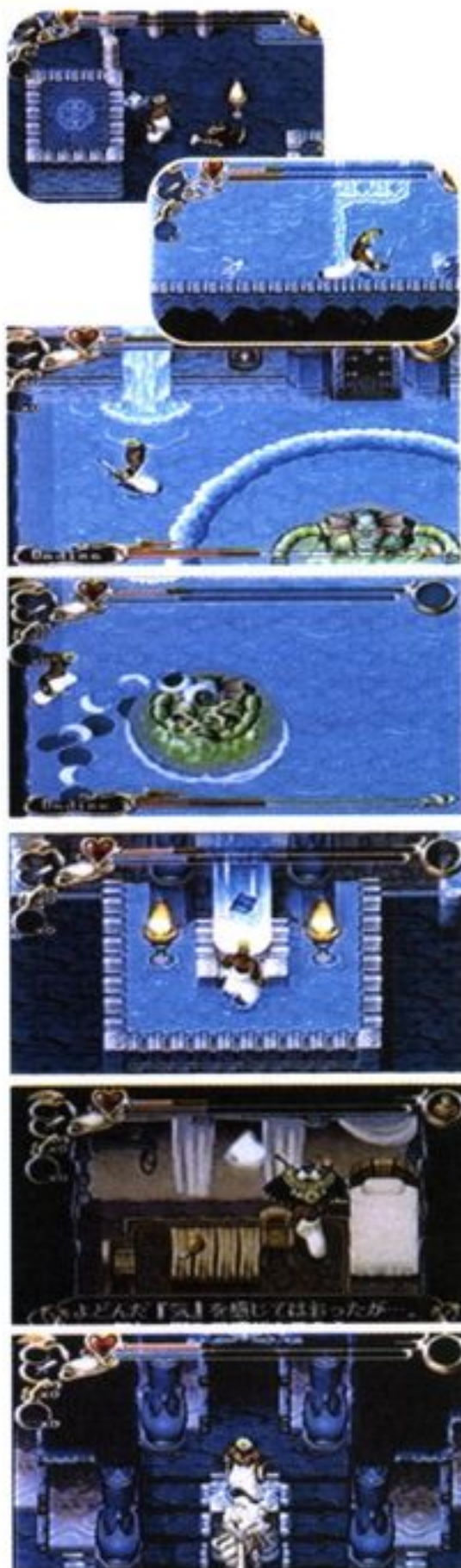
-첫번째 동료 물의 정령 「디토」를 찾아-

게임이 시작되면 수행을 마친 레온이 스승인 오단에게 인사를 하고 모험의 시작을 알린다. 밖에는 마을 사람들이 몇몇 있는데 별 상관없으니 『물의 신전』 쪽으로 들어가자. 여기서는 스위치를 이용해서 들어간다.

물의 신전 안에는 몇몇 사람들이 있는데 물의 정령 디토의 얘기와 들어가는 방법을 알려준다. 처음의 닫힌 문을 열고 들어가면 커다란 돌이 하나 있는데 그 돌을 밟고 올라가면 본격적인 게임에 돌입하게 된다.

뿜어낼 때는 왔다갔다 하면서 피해 다니면 쉽게 이길 수 있다. 전투가 끝나면 물의 정령 디토를 만난다. X 버튼으로 소환이 가능하고 불을 꺼주는 역활을 한다. 물론 회복마법도 있다. 디토는 물이 있는 곳에서만 소환 가능.

물의 정령 디토는 회복 마법을 사용하는 캐릭터라고 한다. 빨리 얻어야지! 디토를 만나려면 지하동굴 안으로 들어가면 되는데 첫번째인만큼 쉬운 편이다. 여기서의 적들중 커다란 쥐만 잘 피하면 아무 지장이 없고 몇가지 트랩이 있다. 기둥을 이용해서 화살을 얻자. 또, 자이언트란 아이템이 있다. 이것은 잠시동안 몸이 커지며 파워도 그만큼 세지는데 금방 효과가 사라진다. 기둥 4개를 하나씩 밟으면서 이동. 쥐를 밟고 올라가도 좋다. 화살을 사용해 레버를 건드려서 불을 끄고 생명 아이템을 입수. 이 아이템은 HP가 다 없어지면 다시 회복되는 필수 아이템이다. 이제 문이 열린 곳으로 들어가면 A 버튼으로 마법을 사용할 수 있는 힘을 얻을 수 있다. 그 안에는 운디네이라는 좀 까다로운 보스가 기다리고있다.

'아기토'의 부하인데 이 놈의 공격은 좀 단순하다. 점프을 하고 착지 할 때 파도 같은게 생기는데 점프로 피할 수 있고 공중으로 알을

아크 에리아로 다시 돌아와서 오단에게 가보면 대화 도중에 지진이 일어난다. 놀란 오단과 레온. 오단이 불의 신전으로 가보라고 말해주며 거기서 불의 정령을 만날 수 있다고 한다. 그리고 이제부터는 세

이브가 가능하다. 하얀 원안에서는 세이브가 파란 원안에서는 SP가 회복된다.

「불의 정령 이프리트」가 있는 신전으로 들어가면 거미와 박쥐들이 공격해 오는데 거미를 밟고 왼쪽의 지팡이를 입수하자. 이 지팡이가 이 신전에서 큰 역활을 하는데 그건 좀 있다가 차차 알려 주겠다. 일단, 처음 이 게임을 접하는 유저께서는 조금 헤맬 것이다.

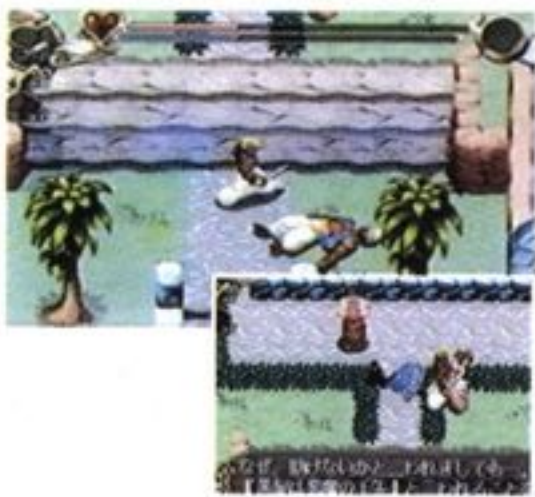
물의 신전으로 가기 위해서는 플레이어의 아이큐를 은근히 실험하는 갖가지 트랩이 등장한다. 오른쪽으로 올라가서 R 버튼을 이용해 스위치를 누르면 밑에 문이 열리고 안으로 들어갈 수 있게 된다. 그리고 문 아래의 나무 위에 상자가 있는데 거기에는 수정구슬이 있다. 거미를 이용해야 하는데 쉽지만은 않다. 지하 2층으로 내려가면 병사들이 기다리고 있다.폭탄만 조심하면 별 무리가 없다. 갑자기 뒤에서 돌들이 떨어지는데 놀라지 맙시다. 레온이 지나간 길이 불로 막힌다. 더 전진하면 문이 나오는데 열쇠는 바로 건너편에 있으니 열고 들어가자. 문을 열고 지하 3층으로 내려가보면 나무위에 큰구슬이 있다. 이곳의 비석을 조사 해보면 나무를 부실 수 있는 방법이 쓰여있다 고맙게도...

또 문이 하나있는데 그문을 열라면 뒤쪽의 촛대를 디토의 마법으로 끄면 문이 열린다. 이 문을 열어놓아야만 보스의 방으로 들어갈 수 있다. 나무는 지하 1층에서 얻은 지팡이로 부실 수 있다. 부수는 방법은 앞,뒤,앞,B버튼이다. 열쇠는

왼쪽 맨 위의 나무를 부쉬면 입수. 근처에서 물의 정령을 불러내어 불길을 꺼버리자. 이제 불의 신전을 지키는 '오가탄크'를 만나러 가는 일만 남았다. 오가탄크는 물의 신전의 보스 '운디네'보다는 공격이 다채로운 편이다. 디토를 소환(보스 왼쪽 밑에 분수가 있다). HP 회복으로 간단히 클리어 할 수 있다. 검으로 승부를!

보스를 없애고 안으로 들어가면 이프리트가 나타나 동료가 되어준다.

밖으로 나오면 친구 챠키가 쓰러져 있는데 마을에 사람들이 하나둘씩 쓰러져가고 있다고 말하며 빨리 가보라는데 무슨 일인가? 빨리 가보자.

마을에 가보면 사람들이 쓰러져 있는데 여기서 주요 등장인물을 알게 된다. '뮤라'라는 여자이다. 마을 사람들의 옷에서 대지의 숲의 무언가가 묻어있다고 마을 사람들이 말을 한다. 대지의 숲으로 가서 치료의 방도와 대지의 정령을 만나러 가자.

대지의 정령 「바우」를 찾아서

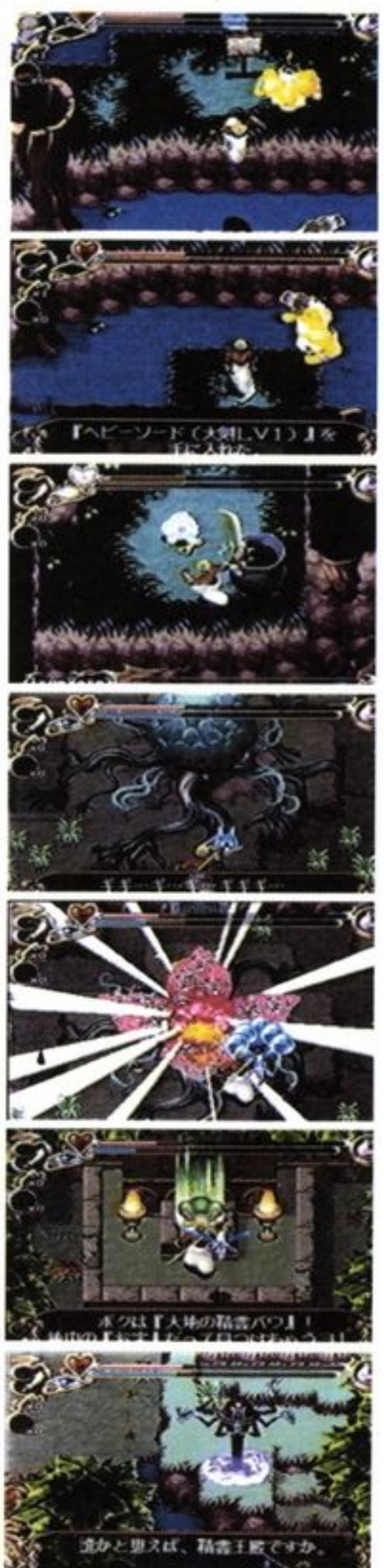
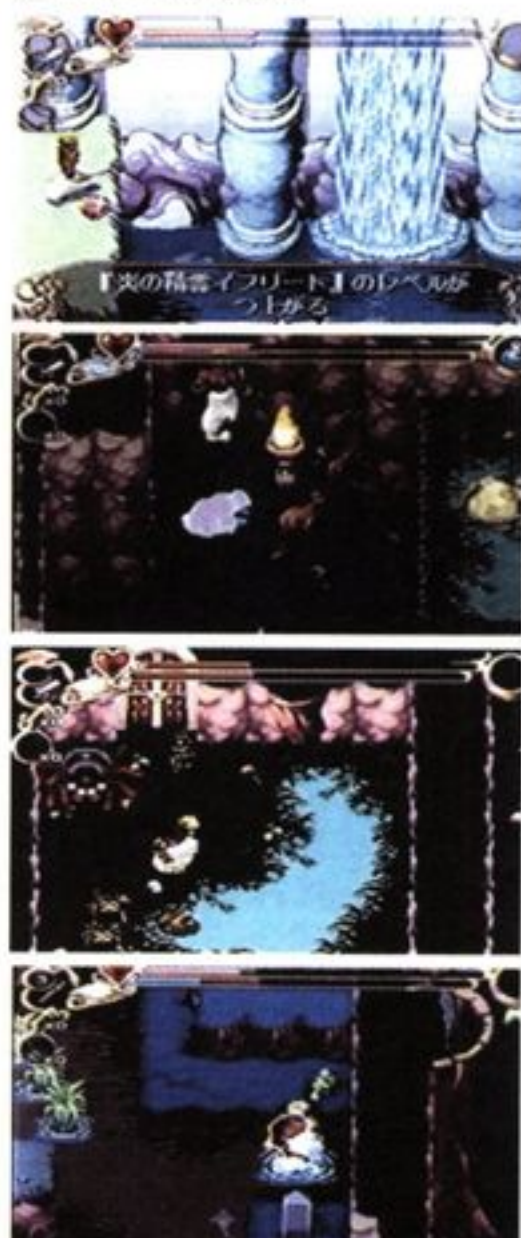
일단 촛대에서 이프리트를 소환한 후 아래 쪽에 사각형으로 뚫린 구멍으로 떨어지면 고스트들이 기다리고 있고 왼쪽에는 열쇠가 있다. 위에는 다리가 있는데 저기를 어떻게 가야하나... 이 열쇠로 밑에 문을 열고 올라가서 촛대를 찾아서 불을 붙여야만 보스한테 가는 문을 열 수 있다. 그렇다고 보스에게 곧바로 가는 것도 아니다. 아직 남은 곳이 여러 군대가 있으니...

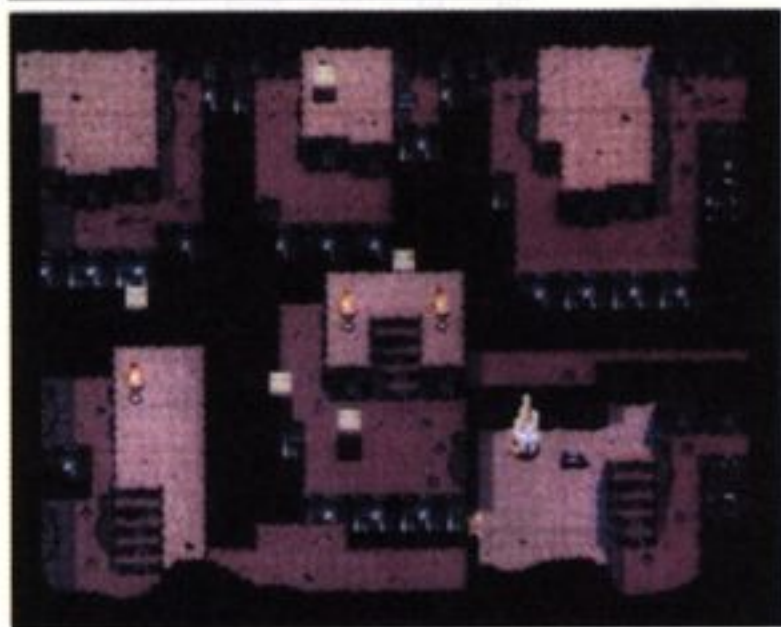
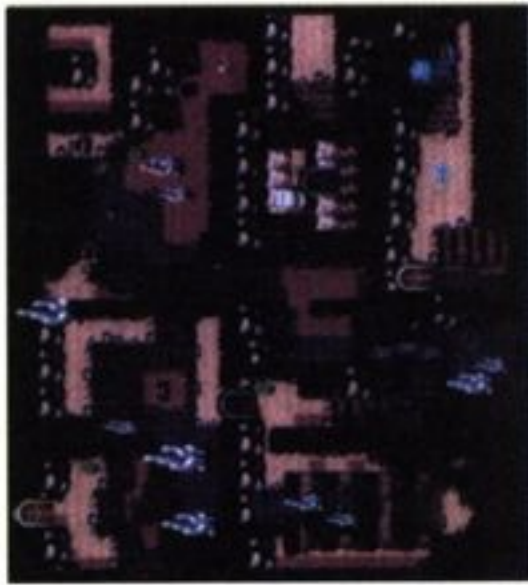
위에 올가면 루비를 얻을 수 있다. 두번째 촛대에 불을 붙이고 밑으로 가면 상당한 수의 좀비들이 공격해 온다. 서두르면 데미지를 입기 십상이니 천천히 진행하자. 밑에 스프링을 타고 올라가면 떨어지는 곳이 나온다. 떨어지면 커다란 거미가 나오는데 이 거미를 없애면 열쇠를 얻을 수 있다. 문을 열고 나가자. 그안에 수풀을 잘라 열쇠를 얻고 밑으로 내려가면 파란 두루마리를 얻는다. 이 걸로 '기적의 에너지'라는 기를 사용할 수 있게된다. 3, 6, 9 순으로 두루마리를 모을수록 증가한다.

지팡이 장착후 기를 받은 후 잎을 건드리면 잎이 스프링으로 변할 것이다. 오른쪽 위에는 해골이 나타나 막힌 문을 열어주며 자기자신이 무언지 깨달았다며 도움을 준다. 불쌍한 해골...

이 게임에서는 아이템이 상당수 많이 나오는데 플레이어께서는 모두 찾아보기 바란다. 왼쪽으로 나가서 사각형 사이드의 구멍으로 떨어져보면 큰 상자가 있는데 지금은 일단 다시 나가서 바위가 있는 쪽으로 가자. 그리고 그걸 밀면 열쇠를 얻을 수 있다. 오른쪽으로 가다 보면 새로운 다리가 연결되는데 다리 옆에 떨어지는 곳으로 가자. 떨어져 문을 열고 왼쪽으로 가면 새로운 곳에 도착! 얼마 남지 않았다.

스프링을 타고 올라가다 보면 지나다니다가 보았던 스위치가 나오는데 건드리면 옆으로 이동할 수 있는 다리가 움직인다. 거기에서 밑으로 조금 내려오다 보면 구멍이 또 있는데 거기에는 열쇠와 두루마리를 얻을 수 있다. 그리고 SP를 채우는 곳에서 스프링을 밟고 올라가 오른쪽으로 이동하자. 구멍이 있는데 떨어지면 마지막 촛대가 있다. 불을 붙이면 문이 열린다. 그리고 옆에 팻말을 보면 아래로 힘껏 뛰어넘어가라는 글이 쓰여있는데 그 곳의 상자를 열면 대검을 얻는다. 대검을 장비하고 '벨브루브'에게로 가자. 가기전에 디토를 대리고 가면 편할 것이다. 보스의 방 열쇠는 두번째 스위치가 있던 곳에서 왼쪽으로 내려가다 보면 또 다시 떨어지는 곳이 있는데 거기에 보스의 방 열쇠가 있다(그 옆에는 항아리가 하나 있다). 보스 벨브루브 역시 간단하게 처치할 수 있는데 줄기로 공격하는 것만 잘 피하면 쉽다.

3번째 정령인 바우을 동료로 맞이한다. 밖으로 나오는데 레드데몬의 부하인 타마고라는 놈이 나타나 '다크윌(사천왕중 한놈인가?)이 뮤라에게 돌아오라'고 전하는 메시지를 남기고 사라진다.

소리의 정령 브라스를 찾아서

거기에는 커다란 쇳덩이가 하나가 입구를 막고 있는데 대지의 정령을 소환해 삼켜버리자. 밑으로 떨어지면 스위치 3개가 수풀에 가려져 있다. 스위치를 누르면 밑에 문이 열리고 그 안에 3개의 판자가 움직이는데 그쪽에는 아이템 상자가 있다. 오른쪽으로 내려가보자. 또, 불의 신전에서 입수 했던 두루마리를 얻는다. 내려가면 쥐들이

무더기로 몰려드는데 모른채 하고 지나가자. 오른쪽 맨 끝에 레버가 있는데 여기서 이프리트를 소환하고 왼쪽 끝으로 가 열쇠를 얻자(쥐를 밟고). 문을 열고 3개의 촛대에 불을 붙이면 하나의 문이 열리고 불덩이들이 공격을 하는데 물의 정령 디토를 데리고 가면 쉬울 것이다. 불덩이를 없애고 나서 디토를 사용해서 촛대의 불을 끄고 불의 정령을 소환했던 곳의 레버를 당기면 문이 열린다. 가다보면 계단 위에 철퇴가 있는데 이것을 이용해 기둥들을 부수자.

아래 지하에는 레버와 문이 2개가 있다. 비석에는 고대의 무기를 사용하라고 쓰여있다. 활을 사용해서 문 안쪽으로 들어가자. 다시 철퇴가 2개가 나오는데 이것으로 아래에 있는 기둥들을 모두 부수자 밑으로 계속 내려가면 3개의 포인트가 있다. 위 쪽의 문으로 들어가면 처음부터 다시 해야하니 삼가하시길. 오른쪽에는 3개의 스위치가 있는데 구슬과 바위로 누르면 폭탄을 얻을 수 있다. 폭탄은 매우 중요한 것이니 꼭 챙기도록.

병사들이 폭탄을 마구 던지는 쪽 계단으로 간다. 거기에는 스위치가 있는데 누르면 상자가 떨어진다. 폭탄을 이용해 입수. 이것들을 얻었다면 철퇴 2개가 있던 쪽의 샛길로 가서 여기서도 폭탄을 사용해 들어가 에메랄드로 대지의 정령을 레벨업시키자. 그리고 막힌 문의 열쇠는 샛길쪽의 기둥을 부수면 나온다.

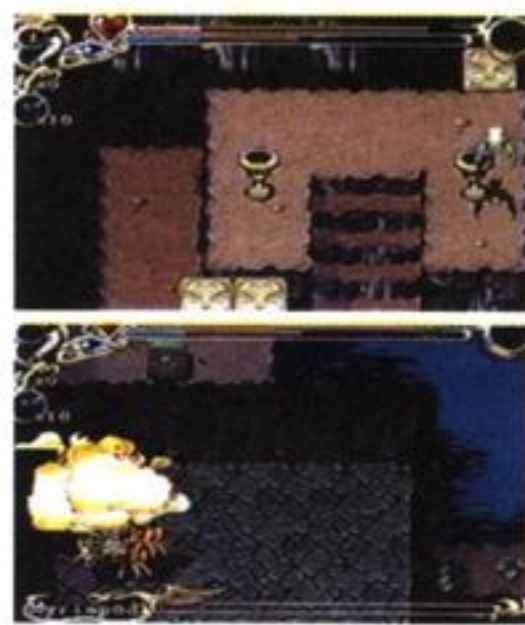
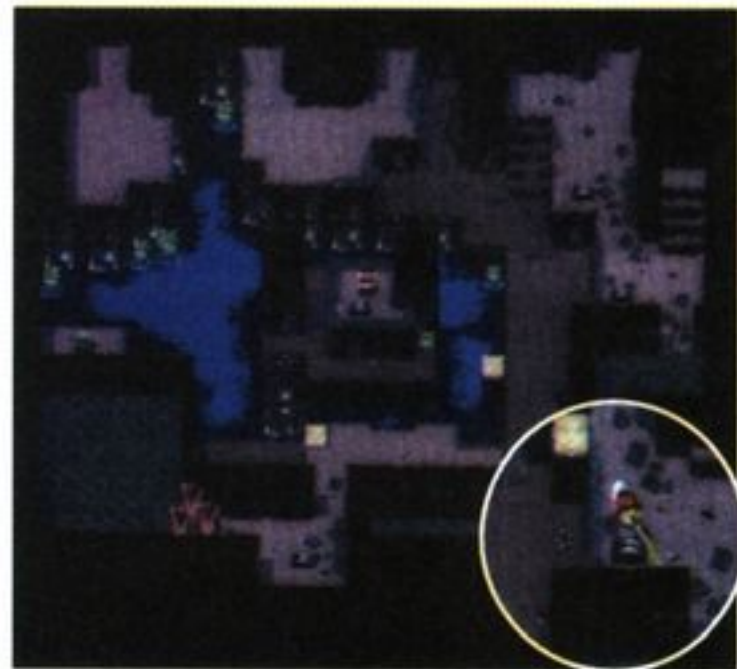
안으로 들어가면 또, 큰 구슬이 있다. 밑으로 가서 풀을 자르면 조그만 단추가 있는데 이걸 누르면 로보트가 나와 통통통 앞으로 가더니 변해버린다. 바로 옆의 단추도 마찬가지이고 받침대 역할도 한다. 위쪽으로 가보면 기적의 에너지(검)가 있고 나무들을 부수면서 나가면 구슬이 있다. 3개의 구슬을 모두 먹어 치우면 '팅'하는 소리와 함께 오른쪽 끝의 문이 열린다. 위에 가보면 수풀이 4개 있는데 이걸 자르면 꼬마전기가 나온다. 가운데 수정에 부딪치면 상자들이 떨어지고 왼쪽 끝에 레버가 있는 문도 열리게 된다. 파란색, 빨간색 스위치가 있는데 누를때마다 대포를 쏘다가 멈추기도 한다. 앞으로 계속 가다보면 레버로 문을 열 수 있다. 그안에는 세이브 포인트, 빨간문이 있다. 좀전에 했던대로 폭탄을 던져놓고 안으로 들어와 있는다.

왼쪽으로 가면 갑자기 적들 출현. 뒤에 불이 있으니 이프리트를 소환해 도움을… 처치하면 아래 있던 문이 열린다. 그 안에서 열쇠를 얻고 빨간문으로 가자. 나무와 수풀들이 있는데 3번째 경고음이 나기 전까지 모두 없애버리자. 그러면 문이 열리고 또 열쇠 입수. 이제는 보스의 방앞까지 왔다. 여기의 스위치 3개의 조작 방법은 처음엔 '우, 좌, 좌' '좌, 우, 좌' 다음엔 오른쪽 끝에 있는것을 오른쪽으로 옮기면 보스의 방으로 들어갈 수 있다.

'팀팀'. 보스의 이름이다. 이놈의 본모습은 작은 해마같이 생겼다. 좀 빠르긴 빠르나 역시 이 게임의 보스들은 너무 쉬운것 같다. 공격은 단순하니 나타나면 대검으로 구석에 몰아 붙힌 뒤에 공격하다 보면 쉽게 이길 수 있다. 그리고 4번째 동료인 소리의 정령 "브라스"를 맞이하게 된다. 또하나 브라스를 소환해 주위의 수정들을 부셔 아이템을 챙기도록. 나오는 길에 아기토의 부하가 나타나 네가 정령왕이냐고 물으며 뮤라 얘기를 하고 음흉한 웃음과 함께 사라진다.

마을로 가는도중 물의 신전 입구 앞에 마을 청년이 쓰러져 있다. 마을로 빨리 가보라고 한다. 마을 입구에 들어서게 되면 '블루 암'이라는 놈이 기다리고 있다. 그놈이 레온에게 협박을 하는데 '뮤라가 다시 우리들에게로 돌아오지 않는다면 죄없는 사람들을 계속 괴롭히겠다'며 사라진다. 그러고 보니 마을 사람 모두다 쓰러져 있다. 오단과 얘기를 하면 '나는 네가 정령왕이 된 모습을 못보는 것이 안타까울 뿐이다.'라는 말과 함께 쓰러지는 오단... 오단의 집에 뮤라가 있는데 도와달라는 말을 한다. 그~럼! 뮤라가 원하는 부탁이라면...

어둠의 정령을 찾아서

이곳은 숨겨진 신전으로 대지의 신전 플레이중 항아리가 있던 곳. 황금 수정을 브라스의 초강력 음파로 부셔서 들어갈 수 있다. 안으로 들어가면 스위치가 있는데 점프해 칼로 건드리자. 그러면 아래에 있는 문이 열리고 열쇠를 얻는다.그 안에는 분수대가 있고 열쇠도 있다. 이 열쇠가 사용되는 문은 처음에 열쇠를 입수한 곳에서 왼쪽으로 점프하면 된다. 그 안에도 또, 열쇠가 있고 수정을 부수면 좀비가 출현. '아니 정령왕이 되기까지의 길이 이렇게 멀단 말인가.' (필자의 한소리) 아! 드디어 초록색 기적의 에너지를 사용할 수 있는 두루마리를 얻었다. 그리고 내려오다가 바위를 밀어버리자. '띵'하는 소리가 나면 기적의 에너지가 있는 곳으로 들어갈 수 있다. 여기서는 꼭 '브라스'를 데리고 가야한다. 기둥을 부시고 지하로 내려가면 많은 아이템이 기다리고 있다. 초록색 두루마리, 루비 등등~~ 모두 챙겼으면 오른쪽 밑으로 가자. 해골 무리들이 나오는데 다 없애면 문이 열린다. 안쪽에서는 구슬로 스위치를 누르면 문과 문 사이가 연결된다.(구슬을 밟고 올라가자) 여기로 들어가기 전에 아래로 내려오면 병사들이 폭탄을 던지는 곳이 있다. 이 오른쪽 위에 문이 있는데 그 안에는 해파리같은 놈이 기다리고있다. 처치하면 열쇠와 빨간 루비를 얻을 수 있다. 이 열쇠는 폭탄을 던지는 병사들이 서 있는 곳의 문에 사용. 레버를 움직여 판자를 타고 건너자. 그 안에는 또다시 열쇠와 레벨 2의 검이 있다. 입수했으면 문끼리 연결 된 곳으로 가자. 보스 (?) 가 아니였다. 이 녀석이 사라지면 기적의 에너지가 나타난다. 기둥을 부시고 안으로, 어쩔수 없이 떨어져야 한다. 여기서는 조금 복잡하나 생각만 잘 하면 쉽게 지나갈수 있다. 일단 상자와 같이 있는 레버를 건드리고 오른쪽으로 올라가서 판자를 타고 가운데로 갔다가 다시 판자를 이용하여 곳곳의 아이템을 챙기자. 맨 오른쪽 계단으로 올라가서 황금색 수정을 부수면 비석에 지팡이를 이용하라는 말이 이 쓰여있다. 그리고 촛대에 불을 붙이면 판자가 움직인다. 초록색 루비를 얻을 수 있다. 맨 왼쪽 끝으로 떨어지면 거미가 엄청나게 모여든다. 으~악~!

파괴의 에너지를 발견하여 돌 스위치를 쳐 보자!

화면상에서 맵의 길이 뻗어 있는 대로 진행해 가면 돌 스위치와 돌비석이 있다. 이 스위치를 밀면 가까운 문이 열리지만 주변에는 파괴의 에너지도, 그 조각조차도 없다. 하지만 맵의 우측 지금있는 지점으로부터 계속 앞으로 가면 세이브 포인트가 있고 잘 보면 그 옆에 금이 간 곳이 있을 것이다. 자세히 조사해 보면 파괴의 에너지가 나타날 것이다.

이것으로 우선 스위치가 있는 곳으로 돌아가자. 통로의 앞에 또 하나의 돌 스위치가 있기 때문에 이 것도 검으로 쳐 보자. 그러면 판자가 움직이기 때문에 이것을 타고 아래 방향으로 가면 보석상자가 있다. 여기에서 열쇠를 얻어서 다시 돌아오자. 오른 쪽으로 이동하면 오래된 나무가 서 있는 것을 발견할 수 있을 것이다. 이것을 검으로 몇번 계속 공격하여 파괴해 보자. 물론 폭탄을 사용해도 좋다.

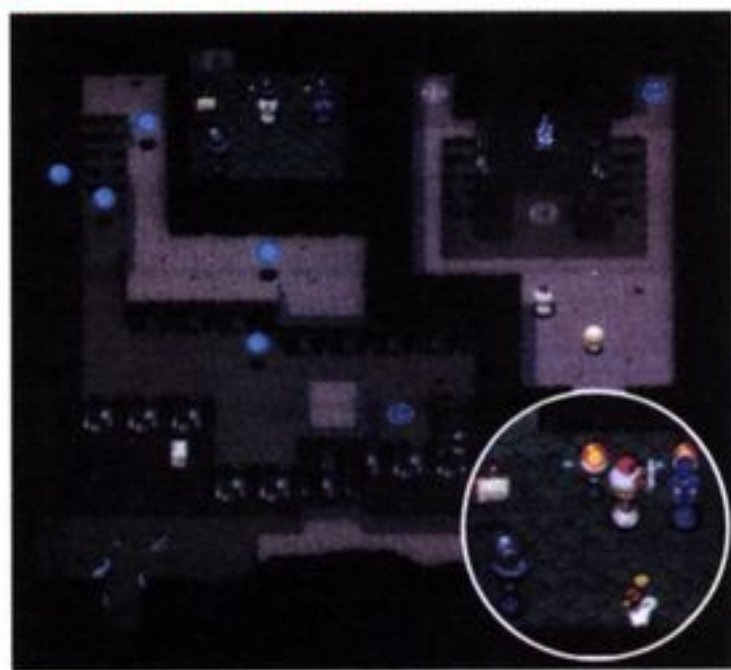
기적의 에너지가 나타나면 지팡이를 기적의 지팡이로 변환시켜 보자. 그 앞의 좁은 통로에서는 좀비 군단이 나오기 때문에 주의! 계속 진행하면서 죽은 자의 해골을 만나 기적의 지팡이로 소생시켜 이야기를 들어 본다. 그러면 앞으로의 맵에 관한 힌트를 들려 준다.

보스의 직전, 몬스터 등장

폭탄으로 모든 나무가 파괴되면 불의 도깨비인 화이어가 나타나게 된다. 이녀석은 물기둥에서 디토를 소환하여 공격시켜 보자.

화이어를 쓰러뜨리면 다시 신전을 탐색한다. 우선 통로 앞의 오른쪽에 스위치가 있으므로 이것을 작동시켜 보자. 에너지가 있었던 곳으로 돌아 가게 되고 정령의 레벨이 올라가 있으면 대검을 파괴의 검으로 할 수 있을 것이다.

이 문을 열면「화이어 봄 -폭탄 레벨2」를 얻을 수 있다. 앞으로 계속 진행해 가다보면 공중을 날으는 전기 해파리가 잔뜩 등장하게 되는데 이 녀석들에게는 브라스의 음파 공격이 매우 효과적이다. 그 후 오른쪽 아래의 방에 등장하는 적들을 쓰러 뜨리면 파워 포인트가 출현한다.

로보트를 유도하여 보스의 정보를 얻자

맵 상부의 작은 방에 2개의 로보트와 철구가 있다. 커다란 전구에 전기를 흐르게 하려면 우측의 로보트의 힘을 빌려야 한다. 스위치를 넣으면 로보트가 직진하므로 전구 쪽으로 왔을 때 쳐서 전구 쪽으로 방향을 바꾼다. 그러면 전구가 밝게 빛나게 될 것이다. 이것으로 열쇠를 얻을 수 있게 된다.

맵 좌측으로부터 왔을 경우에는 위스프(ウィスプ)를 브라스 음파로 무력화시키고 클리어한 후 문을 열면 움직이는 로보트가 배치되어 있는 방이 나오게 되며 스위치를 넣으면 좌로부터 로보트가 걷기 때문에 하얀색 로보트에 접촉하면서 방향을 조정한다. 하얀 로보트는 아래방향과 오른쪽 방향의 순으로 움직이게 하는 것이 좋을 것이다. 금색 로보트는 신전의 보스에 관한 정보를 제공해 주기 때문에 잘 살펴보아야 한다.

사령의 계곡(死霊の 谷) 사령의 계곡에서 그랜드 캐니온(グランドキャニオン)으로의 길

사령의 곡에서 계곡 「그랜드 캐년」은 「천공의 신전」으로와 통하는 유일한 길이다.

추가해서 말하면 맵 왼쪽에 있는 스위치를 세이드로 끌어서 보석상자를 떨어 뜨린다. 우선은 입체 교차 밑을 지나서 중앙의 공간으로 나오자. 여기에서 정령 세이드를 불러 온다. 맵 중앙 근처에 있는 적들을 세이드의 공격으로 쓰러 뜨려 버린다. 그후 파괴의 에너지를 사용하여 대검을 파괴의 검으로 하고 근처의 돌 스위치를 누른다. 그러면 상단의 플로어의 불기둥이 서 있기 때문에 이것을 디토가 꺼 버린다. 물기둥도 가까이 있기 때문에 여기에서 디토를 소환시키면 된다. 이렇게 불기둥을 없애면 검은 스프링 풀이 출현하고 이것을 발판으로 위로 올라간다.

더욱더 깊이 지옥의 계곡으로

우선 맨처음 보이는 것은 스위치와 비석으로 이 비석에 쓰여진 대로 세이드의 도움으로 「천공의 신전」으로 가는 길을 열게 된다. 계속 진행해 나가면 기적의 에너지가 나타나게 되고 이것으로 기적의 지팡이를 변환시키며 스프링 풀을 이용해 계단으로 올라간다.

그러나 이 스프링 풀은 앉아 있지 않으면 기적의 탄이 맞지 않으므로 주의하자. 스위치를 발견하면 그 스위치를 이용해 대지의 숲으로 가는 문을 열 수 있을 것이다.

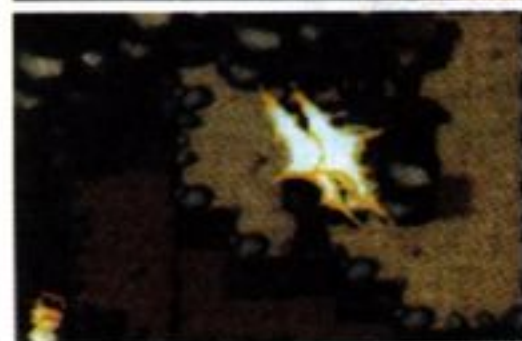
사령의 계곡 오단의 검으로 이제 천공의 문을 열자

세이드는 높은 곳에서 떨어질 때 다시 원래의 곳으로 돌려 주는 힘을 가지고 있다. 그후 스프링 풀을 이용하여 계단을 올라가면 「認められし大劍」을 판단하는 돌 스위치가 있다. 그러므로 레온의 검의 힘이 인정되면 「천공의 신전」으로의 길이 열리게 된다.

스프링 풀이 나는 계곡

이 곳은 그랜드 캐니언의 부분이지만 정령 에알을 동료로 만들지 못하면 여기까지 오는 것은 불가능하다. 결국 천공의 신전을 클리어하지 못하면 안된다는 이야기이다. 오른쪽에 있는 계단을 작은 스프링 풀을 이용하여 올라간다. 거기에서 판자를 이용하여 돌기둥이 나란히 서 있는 지점까지 가서 파괴의 검으로 돌기둥을 부순다. 기둥 하나로부터 기적의 에너지가 나오기 때문에 이번에는 지팡이를 기적의 지팡이로 바꾼다. 위쪽 에 있는 나무를 파괴하면 작은 스프링 풀이 나오며 이것을 이용하여 위로 올라간다. 계단 위에는 스프링 풀이 있기 때문에 기적의 지팡이로 족장으로 변화시킨다. 그리고 다시 계단을 올라가면 통로가 나오게 된다.

타이니 타이문으로 작아진다

방에 들어가면 곧 불기둥 몇개가 보일 것이다. 이 기둥 위에 암석이 올려져 있지만 입체교차의 위에서 대쉬점프하면 이것을 떨어뜨릴 수 있다. 맵의 왼쪽 아래에는 타이니 타이문이 대량으로 떨어져 있으므로 이것을 먹으면 점점 작아서져 벽에 있는 구멍으로 들어 갈 수 있게 된다. 하지만 이동 스피드도 엄청 느려지게 된다.

천공의 신전(天空の 神殿) 천공에 모든 정령이 모인다

천상에 있는 「천공의 신전」. 이곳에서 드디어 최후의 정령 「에알」을 동료로 만들 수 있다. 처음은 왼쪽 위의 지식의 비와 두개의 마법진이 있는 지점. 우선은 정령 세이드를 불러 스피드 볼을 그 비석에 조사시키면 곧 소환할 수 있다. 당연히 세이브도 잊지 말자

계단 아래로 가 앉아서 전진을 계속하여 스위치가 있는 곳에서 세이드에게 끌어 당기게 한후 문이 열리면 그 문을 통과한다.

천공의 신전의 긴 통로

이곳의 왼쪽 사이드는 천공에서 부는 바람탓인지 강한 바람이 불고 있으니 조심하자. 통로에는 탑이 있어서 불구슬을 토해내고 있다. 재빨리 해치워 버리자. 또한 왼쪽 위에 있는 로보트는 에알로 공격하게 하면 필요한 정보를 줄 것이다.

천공과 지상을 연결하는 「푸른 돌(青い石)」을 찾아라

우선 왼쪽 위에 있는 판자는 촛대에 불을 꺼버리면 이동할 수 있다. 길을 안내하는 비석에는 3개의 스위치에 관해서 기록되어 있으므로 근처의 스위치를 조작한 후 판자를 타고 윗부분으로 가자. 물론 세이드를 소환해 놓으면 떨어져도 안심이다. 아래쪽에는 누르는 스위치가 있는데 이것을 누르면 지상으로 푸른 돌이 낙하하지만 이것은 지상과 천공의 신전을 연결하는 「공간의 문」인 것이다. 공간의 문에 들어가면 곧바로 천공의 신전으로 갈 수 있다. 지상에서의 워프 포인트는 푸른 돌이 떨어진 지점에 있기 때문에 한번쯤 떨어져서 확인해 보는 것도 좋다.

3개의 스위치가 이 곳의 키워드

판자를 계속타고서 윗방향으로 가면 스프링 풀이 있다. 이것을 기적의 지팡이로 발판으로 변화시킨 후에 올라가면 촛대가 두개 놓여져 있는 장소로 가게 된다. 이 촛대에

폭탄 등으로 불을 붙이면 판자가 작동하고 솔저가 등장하게 된다. 이 솔저를 쓰러뜨린 후 아이템을 얻는다.

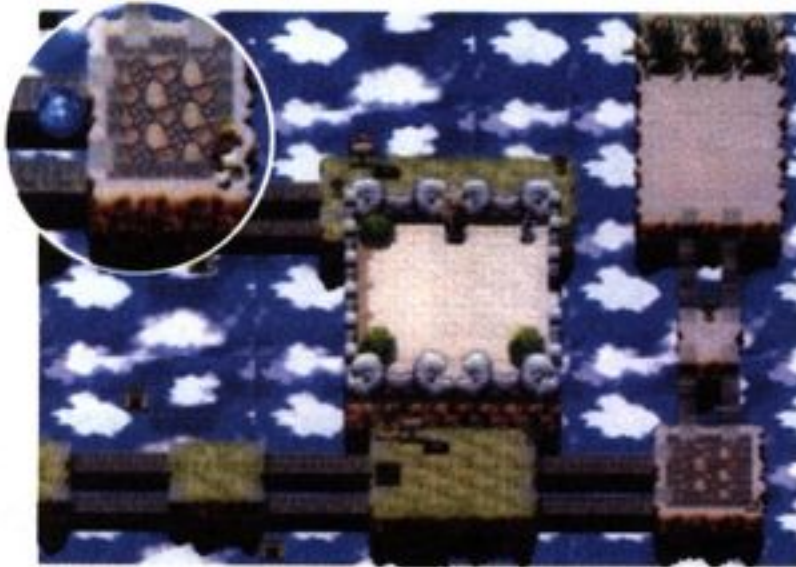
왼쪽 상단에도 솔저가 있으므로 쓰러뜨린 후 보석상자로부터 열쇠를 얻는다. 문을 열고 스위치를 당기면 이것이 3개의 스위치 중 하나이다. 왼쪽 사이드의 방에서는 판자를 타고 계속 높은 판자 위의 촛대에 점프하면서 폭탄을 던져 불을 붙이자 그러면 보석상자를 태웠던 판자가 내려가기 때문에 아이템을 얻을 수 있다.

판자를 타고 적들을 쓰러뜨린 후 왼쪽의 바닥에 등장한 철제 스위치를 폭탄이나 활을 이용해 문을 열고 열쇠를 얻는다. 이방에서는 롱보우(ロングボウ 활 레벨2)를 얻을 수 있다. 열쇠를 사용해서 중앙근처의 방의 문을 열면 또 하나의 스위치가 나온다. 세이드를 불러내어 스위치를 조작하자. 작동하면 새로운 루트가 열리게 된다.

날으는 몬스터보다 가는 발판이 최대의 적

우측 상단의 스타트 시점에서 자그마한 족장을 건너 바로 앞의 「푸른 돌」을 떨어뜨렸던 돌 스위치가 있기 때문에 계단을 내려왔던 장소에 있는 적들을 쓰러뜨려 파괴에너지를 불러온다. 파괴의 검으로 옆에 있는 돌스위치를 누르면 보물상자가 떨어진다. 「푸른 돌」을 떨어 뜨렸던 워프 홀을 확보했으면 지상으로 떨어져서 찾아보자.

자그마한 돌스위치를 건너서 진행하면 왼쪽 아래에도 돌스위치가 있는것을 알 수 있다. 오른쪽 아래로 돌아가서 적들을 쓰러뜨리면 스타트 시점으로 돌아 갈 수 있다.

레할의 시련

촛대에 불을 붙인 만큼 방에는 판자가 생기고 결국 다섯개의 촛대에 모두 불을 붙여야만 한다.

방에는 레할의 상이 있어서 레할의 말에 충실히 따르면 아이템을 얻을 수 있다. 방의 왼쪽에는 보물상자를 지상으로 떨어뜨리는 스위치가 숨겨져 있으므로 찾아야 한다. 맵의 오른쪽 아래의 스위치는 「푸른 돌」의 스위치로 이것도 잊지 말도록 하자.

적들에게는 공포의 화살을

발판을 건너서 왼쪽으로 진행하면 마법의 비와 암흑의 에너지가 배치되어 있다. 이 에너지는 암흑의 활의 두루마리만 가지고 있으면 활에 세이드와 같이 용해능력을 갖추어 주는 편리한 것이다. 그러나 관심의 두루마리가 없으면 여기에서는 사용할 수가 없다.

판자와 쥐를 조심

촛대에 폭탄을 이용하여 불을 켜면 판자가 움직이기 시작하기 때문에 그 앞에 있는 열쇠는 얻자. 폭탄이 없는 경우에는 솔저를 쓰러뜨리면 폭탄을 보충할 수 있다. 그 열쇠로 문을 열면 판자가 배치되어 있는 방이 나오게 된다. 적들을 쓰러뜨리면 상이 움직이기 시작하기 때문에 방 아래에 있는 보물상자로부터 열쇠를 얻을 수 있다.

왼쪽 아래의 문은 에알에게 로보트를 공격시키면 록이 해제되어 열리게 된다.

또 다시 바람이 부는...

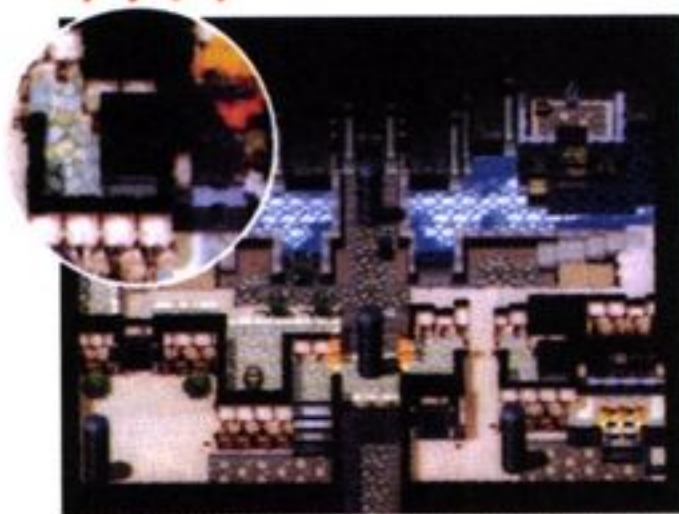
통로에 있는 간판에는 "3개의 무거운 돌이 보물로의 길을 봉인하고 있다"라고 씌여 있다. 이 세개의 돌은 3개의 타워를 의미하는 것이다. 이녀석들을 쓰러뜨리면 곧 촛대가 나타나게 된다. 3개의 촛대에 모두 불을 붙이면 수수께끼는 풀리게 되고 왼쪽에 부유판자가 나타나게 된다. 이것을 타고 가면 보물을 얻을 수 있다.

올바르게 스위치를 눌러서 불기둥을 끄자

맵 중앙에 6개의 철제 스위치는 양 사이드의 누르는 스위치에 불기둥을 끄는 효과가 있고 이것을 로보트를 이용하여 알 수 있다. 이 로보트는 철제 스위치를 바르게 작동시키면 움직이는 것이다.

불기둥을 끄고 통로를 계속 진행해 나가면 4마리의 적들이 습격해 오기 때문에 이들을 쓰러뜨리면 문

이 열려 다음 맵으로 진행할 수 있게 된다.

4개의 검은 돌기둥을 파괴하라

4개의 검고 커다란 돌기둥으로 정령으로의 길이 봉인되어져 있기 때문에 이것을 모두 파괴하지 않으면 않된다. 처음에는 입체교차 아래를 통과하여 철제 스위치를 누르면 계단위의 불기둥이 작게 되기 때문에 이때 계단 위로 올라간다. 계단 아래에 스위치가 있지만 이것은 폭탄을 이용하면 된다. 그러면 오른쪽 아래의 검은 돌기둥 근처에 있는 문이 열기고 그 방으로 들어가게 된다.

거기에는 커다란 촛대가 있고 그 불을 꺼버리자. 이것으로 입체교차 상의 불기둥이 없어지게 된다. 방에서 솔저 일당을 만나게 되면 그들을 모두 쓰러뜨리고 파괴에너지를 이용하여 파괴의 검을 장착시켜 이 맵상의 검은 돌기둥을 모두 부숴버린다. 4개의 돌기둥이 모두 부숴지면 맵 중앙에 문이 열리고 보스의 방으로 들어갈 수 있다.

칸에게 의지해 버릴까 수수께끼를 풀까

바람의 정령 에알을 동료로 해 두지 못하면 여기를 클리어할 수 없다. 이곳의 스타트 시점은 오른쪽 윗부분이다. 우선 세이드의 힘이 절대적으로 필요하기 때문에 소환시켜 두자. 맵의 오른 쪽에 작은 스위치를 눌러본다. 그러면 하늘에서부터 물방울이 떨어질 것이다. 바로 이 물방울이 튀어 올라 그림자가 생긴 곳을 이용하여 진행하면 되는 것이다.

왼쪽과 오른쪽 끝에 하나씩 스위치가 있기 때문에 순서대로 각각 눌러 놓자. 물방울이 새로운 길을 안내해 줄 것이다. 이 방법으로 건너면 SP도 많이 남게 되어 좋다.

맵의 왼쪽 아래에 있는 레할의 상은 상의 머리에 올려져 있는 전구에 전류를 흐르게 하자. 스프링 풀을 발판으로 레할 상에 타서 에알로 공격하면 OK. 이것으로 물방울이 떨어져 주기 때문에 좀 전과 같은 방법으로 건너편으로 가면 된다.

마인의 공간 (魔人の 空間) 아기토의 영역

이 바위는 옮겨다 놓으면 발판이 된다

맵의 스타트 지점에서 거대한 비탈길이 입을 벌리는데 통로 찾기가 하늘의 별따기다. 순간 도중에 어두워지는데 바람의 정령 에알이 있으면 문제 없다. 에알의 등에 타서 이 비탈길을 넘으면 된다.

비행중에 A버튼은 대쉬 기술. 아래쪽 넓은 장소에 도착하면 입구와 바위가 보이는데 이 바위를 좌측 문이 있는 장소까지 밀어다 두고 발판으로 삼자.문이 열리고 우측에 보물상자를 발견하면 보물을 먹는다. 그리고 다음 스테이지로 이동.

거대 무브로보를 움직인다

이 거대한 무브로보를 문의 위치까지 유도시키고 전구에 전기를 흘린다

거대한 타워는 정말 레온을 적게 만든다

맵 아래에 거대한 무브로보가 놓여져 있다. 이것을 움직이면 맵 좌측의 문을 열기 위한 발판이 된다. 이것은 무브로보에 전기를 흐르게 하면 움직인다. 단 전구에도 전기를 흘려 문을 열어놓는 것이 중요하다.

맵상의 보물상자는 스타트 지점의 거대한 타워에 타서 위의 바닥으로 가면 된다. 또한 맵 좌측 아래의 증기에서 에알을 소환할 수 있다. 우측 위와 측 위에 다른 맵으로 가는 출입구가 있다.

4개의 전구(電球)와 거대 아기토 이바라의 방

거대한 아기토 이바라가 나오면 맵 우측 아래에 암흑의 에너지가 숨어있으니 암흑의 화살을 장착시켜 쓰러뜨리자.

이 맵의 목적은 모든 전구에 불을 밝히는 것. 우선 맵 우측 아래의 전구에, 암흑의 에너지로 암흑의 활을 각성했으면 에알의 등에 타서 맵 중앙, 우측 위, 좌측 아래에 각각 위치해 있는 전구를 켜자. 좌측 아래의 전구는 아기토 이바라를 무찌르면 출현. 또 우측 위의 전구는 우측 아래와 같이 에알로 판자까지 뛰자. 마루 위에서 대쉬 점프를 하면 전구가 있는곳까지 가까스로 닿는다.

그 아퓨의 문에는 아기토 이바라가 있는데 무찌르면 열쇠를 준다.

맵 우측 위의 바닥에 오르려면 에알로 부유마루에 타서 점프해야 한다

금색의 돌기둥에서 열쇠 입수

맵 아래 존비 사이에는 「금색의 돌기둥」이 있다. 이 돌을 부수려면 '대검' 또는 '최강의 파괴의 검(最强の 破壞の 劍)'을 사용해야 한다. 중앙의 바닥에 있는 아기토 이바라군을 무찌르면 두개의 작은 방으로 갈 수 있다.

돌스위치를 찾아라

이곳에서는 스파이크가 대량으로 배치되어 있는 곳. 발판을 건너 좌측으로 가면 거대한 돌 스위치가 좌측 위에 배치되어 있는 공간이 있다. 좌측 아래에는 두개의 돌기둥이 있는데 아까의 스파이크를 유도해서 이 돌을 파괴하자. 스파이크를 거대 돌 스위치에 맞추면 화이어볼이 복수출현하고 화면 중앙의 폭탄발사장치가 작동해버리므로 귀찮게 된다.

크리스탈은 정령 브라스를 폭탄발사장치에서 소환하여 부수자.

맵 중앙의 두개의 작은 방에서는 우측방에서 크리스탈을 파괴하면 암흑의 에너지를 출현시킬 수 있고 좌측에는 비석과 두루마리가 있다. 맵 위에는 SP회복마법진이 숨겨져 있다. 이것을 이용해 중앙의 돌기둥 위를 날아갈 수 있다. 에알에 타서갈 수도 있다.

전체맵

돌스위치를 누르면 아기토군의 맹렬한 공격이 시작된다. 주의하자

에알을 사용해 날아가는 곳에 지팡이가 있다

전체맵

이 위치에서 에알로 날아가면 판자의 지점까지 편하게 온다

여기서 스칼브레이커로 돌 스위치를 누르면 된다

로보트가 한대 놓여있는데 에알의 공격으로 작동시킨다. 그리고 에알을 타고 윗방향으로 가자. 도중에 발판이 내려오면 갈아타자. 그리고 좌측의 판자가 앞으로 진행하는 마루이므로 그곳에 타자. 레온이 타면 그대로 상단까지 올려다 주므로 물을 열어 보물을 입수하자. 그뒤는 여기까지 온 방식으로 똑같이 하면 된다.

맵 좌측 사이드에는 좌측 아래에서 이동가능함. 들어가 곧 금의 크리스탈이 있는데 이것을 브라스 음파로 파괴하면 파괴의 에너지가 출현하는데 대검을 장착시켜 놓는다. 맵 중앙에 돌 스위치가 있으므로 스칼브레이커(점프중 C버튼을 누르면서 B버튼)로 이것을 입수하자.

앞으로 진행하는 근처에 촛대가 있는데 불을 끄면 문이 열린다. 돌을 눌러 발판으로 만들고 위의 통로에서 출구로 향하자.

레할소드가 잠들어 있는 불기둥의 방

여기에서는 에알의 힘이 필요하다. 상하단의 바닥에서 에알의 등에 타고 중앙의 발판까지 날아가자. 그곳에서 일단 내려 그곳에서 위를 향해 대쉬점프하면 전구와 스프링풀이 있는 곳에 도착할 것이다. 전구에 전기를 흐르게 하면 판자가 내려와서 발판이 되어 준다.

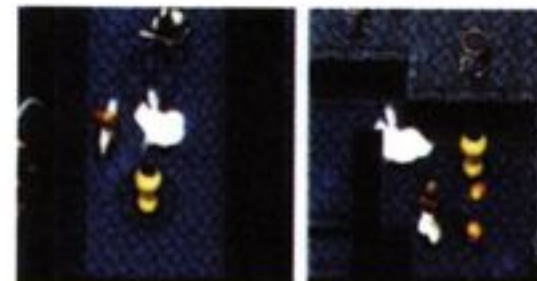
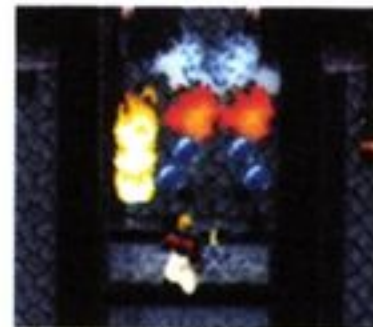
판자에 감사하면서 계단을 오르면 거대한 불기둥이 두개 있으므로 이것을 끄자. 불기둥에서 디토를 소환한 후 불기둥을 끄고 통로로 가자.

작은 방에는 최강의 검 레할소드가 잠들어 있으므로 절대로 장착해야 한다.

전체맵

사진14)맵상의 작은방에 출현하는 거대 고스트나이트는 기적의 지팡이라면 한발로 끝낼 수 있다

플로아 상단의 보물은 떠다니는 판자를 발판으로

전체맵

판자를 움직이는 것이 여기의 최대 관건. 습기에서 에알을 소환하여 착수하자

불기둥은 디토를 불러 끄고 열쇠를 입수하자

에알이 벽쪽으로 가서 정지하면 발판으로 하여 올라가 보물상자를 치면 열쇠를 얻는다. 그러나 우측 사이드의 바닥에는 이 시점에서 올라갈 수 없다. 가는 방법은 주변을 어슬렁거리는 솔저에게 차여 우연히 올라가는 경우도 있다. 이곳에도 열쇠가 있다.

맵 우측통로에는 크리스탈과 아기토 이바라가 있는데 이들을 무찌르면 다음 맵으로 이동.

중앙의 열쇠는 질풍의 지팡이(疾風の 杖)를 사용하기 나름

스파이크가 출현하면 유혹하여 우측 아래에 있는 돌 스위치를 누르면 아래의 문이 열린다. 중앙에 열쇠가 놓여져 있는데 이것을 입수하기 위해서는 「질풍의 지팡이(疾風の 杖)」의 힘이 필요하다. 「질풍의 마법의 두루마리」를 입수하면 맵상에 있는 수풀을 공격하여 질풍의 에너지를 출현시키자. 여기서 지팡이를 「질풍의 지팡이」로 장착하면 간단하다. 판자에 타서 열쇠있는 곳 바로 아래의 위치에서 지팡이를 흔들어 보자.

이 때 버튼을 조금이라도 누르고 있으면 안된다. 그러면 열쇠를 입수할 수 있다. 맵 좌측의 방에서는 아기토 이바라를 무지르면 빠져나가는 구멍을 발견. 이곳은 엎드려 통과한다. 그곳에 촛대에 불을 키면 문이

이곳의 열쇠는 질풍의 지팡이만 있으면 간단히 입수

열린다.

모든 「큐브」가 있는 중요한 맵」

맵 중앙의 열쇠는 물기둥을 디토로 얼리고 올라가면 문제는 없다. 좌측에 있는 통로의 열쇠도 입수하자. 맵의 우측 아래에서 온 경우 문의 앞에서 질풍의 지팡이를 사용해 자고 있는 쥐를 날려버리자. 그때 스위치를 밟고 가면 문이 열린다. 방에서 룸가더와의 전투에서 이기면 판자가 내려와서 발판이 되어 준다.

맵 좌측 위의 방에서 출현하는 몬스터를 전멸시키면 최후의 큐브가 출현한다. 이것을 입수하지 않으면 앞으로 진행할 수 없다.

전체맵

이놈을 무찌르면 파플큐브를 입수할 수 있다

문앞에서 쥐를 날려버리자

복수의 에너지는 전투후의 포석

맵 우측 통로 안쪽에 스프링풀에서 바우를 부르자. 바우가 열쇠를 파내어 준다. 그 앞의 통로에는 세 개의 판자가 이동하고 있는 곳이 있는데 철제 스위치로 이 마루를 정지시키자. 상단에 올라가는 방법은 마루를 일직선으로 놓고 가장 아래의 판자에서 순서로 뛰어 타면 OK. 전광구는 브라스의 음파로 무력화 시키자.

전체맵

여기서 열쇠를 입수할 수 있다. 물론 바우의 힘을 빌려야 된다

이 에너지군 다음에 몬스터에게 유효한 장비를 구할 수 있다

새로운 무기 「에젠보우」 입수

맵 우측 위에 스위치는 세이드에게 잡아당기게 하자. 그러면 아래에서 블록이 올라오면 날아타서 보물을 먹자. 조금전의 스위치 아래에 수풀이 있는데 그 중하나에서 로보박스가 출현한다. 이것을 에알의 전기로 공격하면 열쇠를 입수할 수 있다.

전체맵

스위치로 블록을 작동시키자

엔젤보우로 활도 최강으로

코우가 등장하는 맵

맵상에 있는 보물상자는 접근하면 느닷없이 공격한다. 맵 아래의 수풀 중에 얼음덩어리가 출현하는데 기적의 지팡이를 흔들면 보물상자의 정령 「코우」가 나타난다. 공격하면 쉽게 승리.

열쇠로 강력한 폭탄 「헬화이어」를 입수할 수 있다

전체맵

이곳에서 바우에게 찾도록 하자

코우가 나타났다

봄솔저를 넘고 문을 열러라

계단의 잘라진 틈을 점프해서 넘고 철구를 밀어 발판으로 삼아 옆으로 이동하면 수풀에는 기적의 에너지가 숨겨져 있다. 기적의 지팡로 스프링풀을 발판으로 바꾸면 가까스로 열쇠를 구할 수 있다. 아래에도 스프링 풀을 발판으로 하여 위로 올라가서 가느다란 통로를 달려 틈을 넘자. 그러면 보물상자에서 열쇠입수.

크리스탈 장소에 가면 하단에 있는 작은 통로에서 작은 동굴로 갈수있다. 크리스탈을 파괴하면 높은 계단을 낀 사이드에 촛대가 있다. 이 두개의 촛대의 불을 끄면 문이 열린다. 다음 스테이지로 이동.

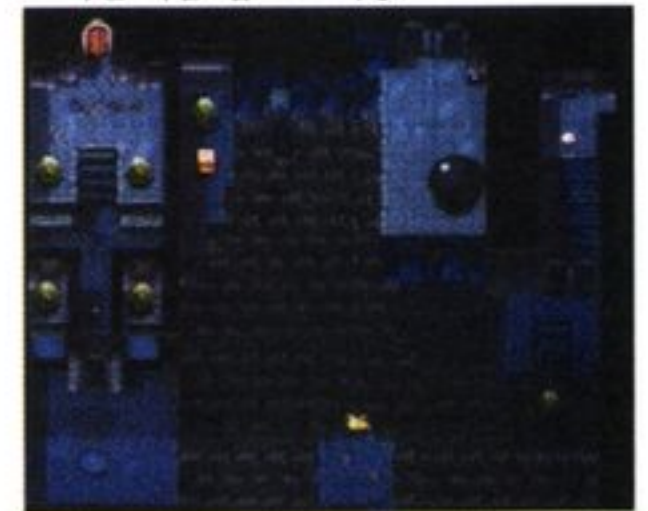
전체맵

이 통로에서 앞으로 진행하는 작은 동굴로 갈 수 있다

바위에 타서 질풍의 지팡이를

근처의 보물상자를 열고 질풍의 에너지의 조각을 꺼내자. 지팡이를 질풍의 지팡이로 장착시키면 준비는 끝. 바위 위에 타고 지팡이를 흔달자. 그러면 거대한 바위가 미끄러지듯이 이동한다. 그러면 큰 바위를 콘트롤할 수 있다.

우측으로 가면 주위에 수풀이 있는데 이것을 자르면 워프존이 있다.

계단위의 문은 반대측에서 열어 그곳의 돌 스위치를 누르면 판자가 벽 반대쪽의 거대철구를 떨어뜨려 발판을 만들어준다. 철구를 타고 올라가서 철제 스위치를 누르자. 그러면 다음 맵으로 이동.

바위에 타고 있는 도중에 질풍의 지팡이의 효력이 다하면 앞드로 돌을 두르리자)

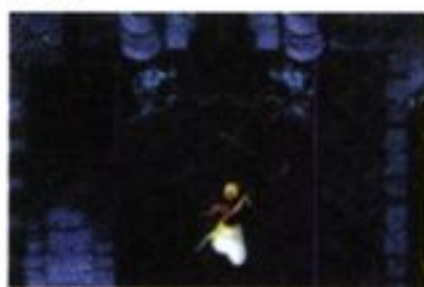
최후의 결전지로 이동

맵 아래의작은 방에는 포로가 된 아크에리아의 마을사람이 있다. 구출하자. 작은 방의 바로 밖에 있는 스위치를 밟으면 방안에 아이템이 떨어진다. 맵상의 문앞에는 뮤라가 서있다.

아기토의 탑

2층

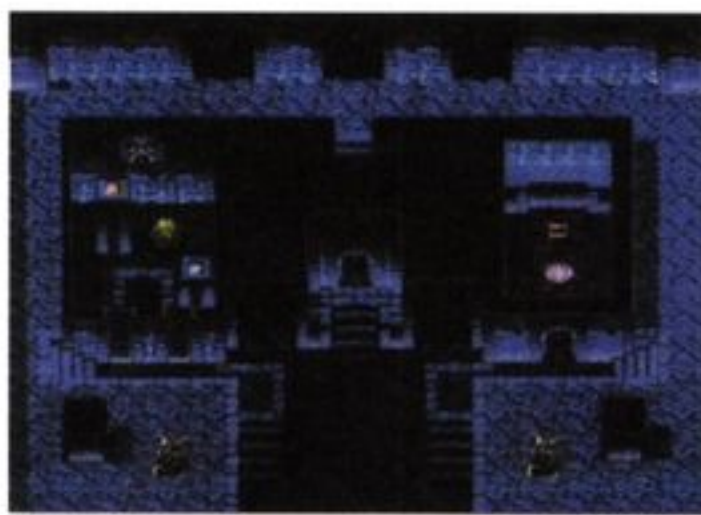
나타나는 빙석을 폭탄으로 녹여 디토를 소환하자. 가고일을 무찌르면 열리는 문 아에는 SP회복마법진이 있다. 계속진군하여 4천왕의 2인자 레드데가와의 승부를 하자

전체맵

석상에게 다가가면 실체화되어 공격한다

다크윌이 기다리는 3층

좀비고스트에 스리리트볼을 맞춰 세이드를 소환하자. 그러면 좌우의 아기토 이바라를 세이드의 다크크로로 녹여버리자.

좌우의 아기토 이바라에서는 기적의 에너지볼이 나오므로 지팡이 장비하여 기적의 지팡이를 장착시켜 앤디드계의 적을 일소하자. 전멸시키면 우측의 문이 열리고 마법진에서 체력을 회복시킨다.

좌측에 있는 화염의 검의 두루마리와 암흑의 활의 두루마리는 한층 위인 4층에서 떨어져 입수해야 한다. 이곳의 함정에 떨어지면 2층의 회복마법진 위에 떨어진다. 회복해두자.

전체맵

이 두루마리 두개는 한번 4층에 올라가서 그곳의 함정에서 떨어진다

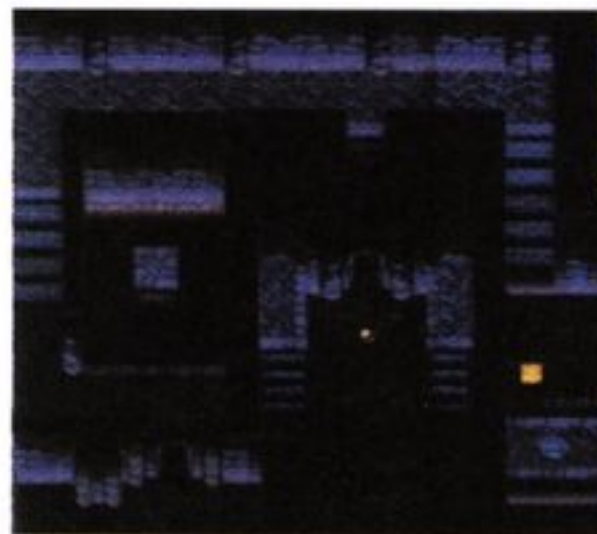
4천왕의 4번째는 일체...

3층으로 떨어지는 함정의 위치가 어렵다. 정확한 장소를 맞춰 X버튼으로 뛰어내린다. 상당히 어렵다. 하지만 굳이 얻을 필요는 없다.

전체맵

아이템 획득률 100%를 노려볼까

드디어 최후의 결전

4천왕을 모두 쓰러뜨리고 드디어 마인 아기토가 기다리는 최상층에 다달랐다. 입구근처의 세이브 마법진에서 세이브를 마치면 아래의 좌우에 있는 스위치를 세이드의 다크크로로 잡아당기자. 열린 문에서 안으로 진행해 좌측에서 에리크사를 입수. 우측의 마법진에서 HP와 SP를 회복하자. 마지막 방으로 돌아오면 에알과 이야기할 수 있다. 그래야만 한층 편하게 보스를 물리칠 수 있다.

전체맵

사천왕 격파 법

사천왕 1

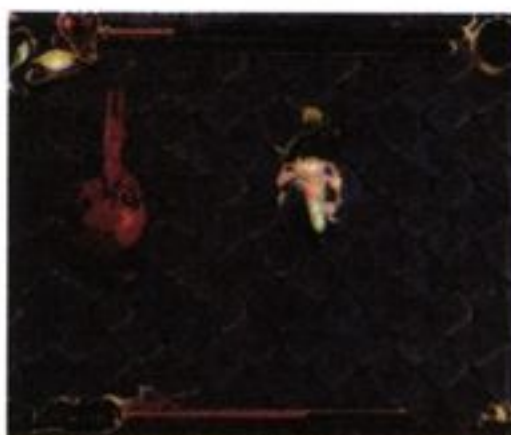
블루 암

좌측에서 접근하면 당한다. 조금 떨어진 좌측에서 대쉬공격으로 접근하자. 단검이라면 롤링스래쉬. 대검이라면 다이빙크래쉬로 히트&어웨이.

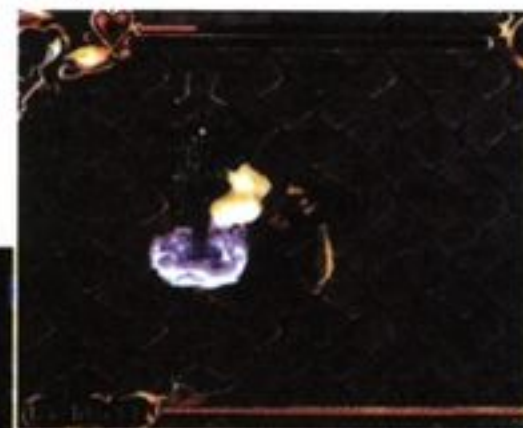
거미줄을 치면 보스에게서 멀어지자

사천왕2

레드데몬

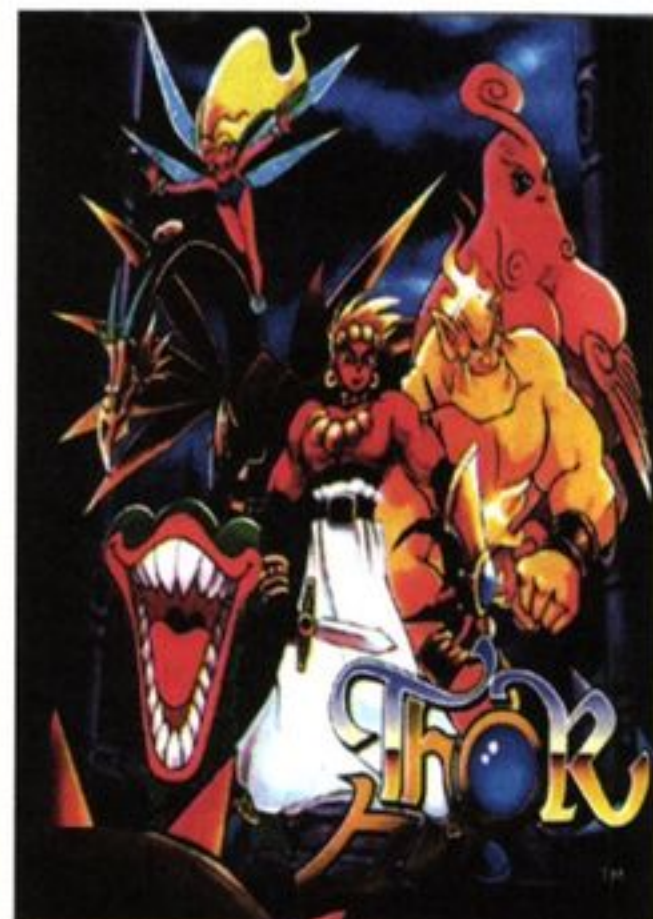
분신하는 귀찮은 놈이지만 손톱에 주의하면서 히트&어웨이를 반복하면 무섭지 않은 상대가 된다.

사천왕3

다크윌

분신할 때 분신에서도 공격해오므로 까다롭다. 세이드의 힘을 빌리자.

사천왕4

뮤라

브라스의 화신. 최강의 단검 알토나이프로 최후의 사천왕과 승부하자. 뮤라는 이쪽의 공격을 방어할 뿐더러 동작이 빠르므로 스피닝엣지를 계속 분출하여 반대방향에서 다가오는 것을 기다리자.

정면에서 공격해도 방어한다

아키라의 "붕격운산쌍호장" 도 문제없다!!

세계 최다판매!
새턴 전용!!

★ 아스키사의 특수설계로 제작된 마이크로 스위치 사용.
★ 저중심 설계로 흔들림 없이 안정된 연속기 사용.
★ 인체공학적인 Key 배열.

★ 분당 1560 발의 초고속 연사기능.
★ 전자파의 노출로 부터자유롭다.
(1.8M 의 여유로운 케이블 길이)

135-270 서울시 강남구 도곡동
545-7(성원빌딩3층)TEL:3459-6541~3

Intergame은 미원정보기술(주)
이 만드는 게임 소프트웨어의
토탈브랜드 입니다.

취급점모집
3459-6541~4

SEGASATURN

ASCII